MSXマガジン 第6巻 第8号 通巻57号 昭和63年8月1日発行（毎月1回1日発行） 昭和59年2月6日第三種郵便物認可

Magazine for Home Personal Computer System

MSXマガジン

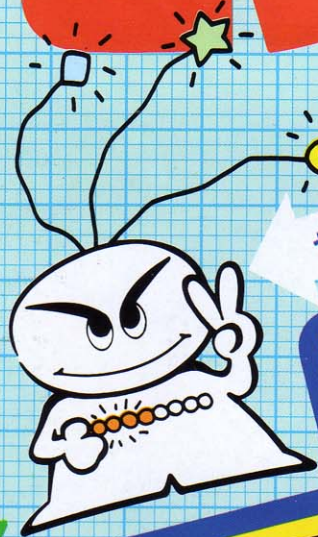
1988 8
定価380YEN

特集 ボールプレイングゲームコンストラクション Ball Out

音と光と温度、MSXに感覚が!!
センサーキッドで遊ぼう

ただいまー！ おかえり。ウーくん再来！
帰ってきたウーくんのソフト屋さん

特別付録 イース&イースⅡブック
●話題の新作RPG『イースⅡ』をドーンと大紹介
新たなる冒険の始まりだ。前作の攻略もあるよ

SONY
センサ
温度、光、音
3つのセンサーを キミのプログラミングで
MSX2につなげてやりたいホウダイ!
●「センサーキッド」は、温度センサー、光センサー、音センサーを
ROMカートリッジに接続して使う、
新しいMSX2おもしろアイテム。
●温度、光、音の変化をとらえて、
キミがプログラミングをすることで、
カンタンなゲームから様々な遊びや工作に発展OK!!
●画面に登場するドクターDの
指示にしたがって、
さあ、初めての〝センサー体験〟へ。
キミのMSX2は、
いまだんぜんオモシロクなる!!
センサーキッド
温度センサー
光センサー
音センサー
センサーキッドくん
ドクターDの解説書付属
新発売
センサーキッド
MSX2
REN-SHA TURBO
SPEED CONTROLLER
温度、光、音。
3つのセンサーで
MSX2を遊びきる。
センサーキッド
HBJ-H081C
¥6,800
(64K以上、V-RAM128K)
©SONY/DEMPA
●〈温度センサー〉
の体験画面。センサー
の先っちょを指でつまむ
と、キミの体温で博士が汗
をかきだす。
まず、温度センサーで腕ならし。
応用作品例①
お風呂湯わかし感知機
お風呂の浴そうに温度センサーをポチャン。
画面には、「センサーキッド」に組みこまれ
たグラフ画面を呼びだす。例えば40°C
のところで画面の色が変わるように
セットすれば、その色が〝湯わか
し完了〟をキミにコール。●他
に、夏休み中の気温を自動
測定させる、なども朝メシ
マエ。
ビー
HiT BiT
MSX2
センサーキッドと
MSX2。
これは新しい
オアソビなのだ。

何してあそぼ?

ーキットだ。

センサーキットを発明したドクターD

●〈光センサー〉体験画面。暗闇の中、グッスリおやすみ中の博士。センサーを光にかざすと、アレッ、まぶしさに目をつむってしまう博士。

さらに、光センサーにすすめ。

応用作品例② お目覚めコール

おやすみ前に、窓に向けて光センサーをセット。「センサーキット」にあらかじめ組みこまれているブザー音を連動させれば、朝の光を感知して、MSX2は目覚ましアラームに早がわりだ。●他に、〈ゴキブリ感知機〉(台所のある場所を通った(＝光をさえぎった)ゴキブリの数を測定する)などで、お母さんの役にも立てる！

●〈音センサー〉体験画面。画面の博士に呼びかけるように、センサーに向かって大声を出してみよう。アッ、博士が耳をふさいだ！

そして、音センサーに挑戦。

応用作品例③ 音で占う自動おみくじ

グラフ画面上である音の大きさになったら、「大吉」「吉」「凶」などのあらかじめ用意した画面が出てくるようにプログラム。あとは音センサーに向かって手をたたくだけで、その音の強さで自動占いしてくれる。●他に、大声大会にも使えるぞ。

作品募集！

キミのアイデア、待ってるぞ！

この夏、「センサーキット」でチャレンジだ！
「エレクトロニクス工作コンテスト」に応募しよう
●電波新聞社主催／ソニー他協賛
7月1日～9月30日●くわしくは、①商品付属の「応募のご案内」、又は②「ラジオの製作」8月号をご覧下さい。

"センサーキッド遊び"を極めるなら、パワフルなパソコン入門機、F1Ⅱ！

●毎秒最高24発！連射ターボ ●スピコンでゲーム進行自由自在 ●カーソルジョイスティック付き ●かな・CAP等の集中インジケーター

F1Ⅱ HB-F1Ⅱ ¥29,800

ゲームも、プログラムも。実力本位のディスク内蔵マシン。

●3.5インチFDD内蔵 ●スピコン、連射ターボ、ポーズ機能搭載 ●かな、CAPロック等の集中インジケーター ●BASIC解説書つき

F1XD HB-F1XD ¥54,800

キミのF1Ⅱを強力ディスクマシンに。

●キミのHB-F1Ⅱをディスクマシンに変身させる新鋭ディスクドライブ。●両面倍密(2DD)1MBの大容量とパワフル ●しかもF1Ⅱと合わせたカラーデザインで一体化

F1ディスクドライブ HBD-F1 ¥36,800

いいアイデアなら、高性能で、プリントアウト。

●切り換え一発！6種のマルチフォント。●音の静かなサーマル(熱転写)方式による美しい印字。高性能プリンタだから、この天才ぶり。

F1プリンタ HBP-F1 ¥44,800

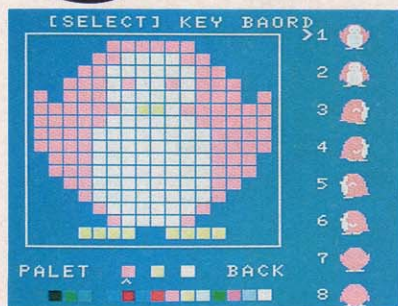
遊びが進化するなら、鮮明画像欲しい。

●ソフトも、プリンタも優秀だから、コレが欲しい。14型・アナログRGBモニターディスプレイ。●2000文字表示のブラックトリニトロン管の採用で、ダントツ・キレイ

ビデオ入力つき F1ディスプレイ CPS-14F1 ¥64,800

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内 ソニー㈱カタログMM係へお申し込み下さい。●MSXはアスキーの商標です。

MSXマガジン CONTENTS

Magazine for Home Personal Computer System

ニュー感覚の"ボールプレイングゲーム"の登場だ。ボールを操って、画面上のドットをすべて取り、ゴールに転がり込む。ルールは単純なんだけど、ついつい熱くなってしまうゲームだ。もちろん自分で作ったキャラクターでも遊べるし、面データのコンストラクション機能も付いてるぞ!!

August 1988

COVER

イラスト/佐久間良一
デザイン/荒井 清和
製 版/宮田 英樹

特別付録

イース&イースⅡブック

前作『イース』はプレイヤーに感動を与えてくれた。そしてその第2弾『イースⅡ』がいよいよそのベールを脱ぐ。今回はこの2つのゲームを付録にしてしまったあ。

ショート・プログラム

夏ボケでボーッとした頭に、超ムズのパズルゲーム3本が襲いかかるぞー！

NEWSOFT

最新ゲーム徹底解析

SOFTWARE REVIEW

発行所 株式会社アスキー 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-486-4505

MSX SOFT TOP 30

注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名
	1	1	信長の野望・全国版
↑	2	―	THEプロ野球 激突ペナントレース
	3	2	ハイドライド3
	4	3	ドラゴンクエストII
↑	5	―	パロディウス
	6	4	三國志
	7	5	コナミの新10倍カートリッジ
	8	7	イース
	9	6	F1スピリット
↑	10	12	抜忍伝説
	11	8	シャロム
↑	12	14	ガンダーラ
	13	13	大戦略
	14	11	沙羅曼蛇
	15	10	プロ野球FAN テレネットスタジアム
	16	15	ワールドゴルフII
	17	9	プロフェッショナル麻雀悟空
	18	19	王子ビンビン物語
	19	16	ザナドゥ
↑	20	22	グラディウス2

1位の座を守り抜いた、信長の野望・全国版。しかし今月は、その座を揺るがす2本の新作ソフトがトップ5内に登場したぞ。2位のTHEプロ野球 激突ペナントレースと、5位のパロディウスだ。とくに2位の"激ペナ"は、即日完売のショップも続出したほどの人気だ。これからの動向が気になるところだね。来月のトップはいかに!!

ジャンル

シミュレーション

アクション

パズル

ロールプレイング

アプリケーション

アドベンチャー

テーブルゲーム

集計方法

このランキングは、9ページに記載されている全国の調査協力店から寄せられた、実際のゲームの販売本数に基づき集計されたものです。

集計期間

1988年5月12日から6月9日までの期間が対象となっています。

メーカー名	対応機種	メディア	価格	ジャンル	得点
光栄	MSX MSX2	メガROM メガROM＋SRAM	9,800円 9,800円		14820
コナミ	MSX2	メガROM	5,800円		12370
T&Eソフト	MSX MSX2	メガROM	7,800円		11640
エニックス	MSX	メガROM	6,800円		11130
コナミ	MSX	メガROM	5,800円		9630
光栄	MSX MSX2	メガROM メガROM＋SRAM	12,800円 14,800円		8840
コナミ	MSX	メガROM＋SRAM	5,800円		8180
ソニー/日本ファルコム	MSX2	2DD	7,800円		7330
コナミ	MSX	メガROM	5,800円		6690
ブレイングレイ	MSX2	2DD	7,800円		6010
コナミ	MSX	メガROM	5,980円		4520
エニックス	MSX2	2DD	7,800円		4360
マイクロキャビン	MSX2	メガROM＋SRAM 1DD	7,800円 7,800円		4240
コナミ	MSX	メガROM	6,800円		4110
日本テレネット	MSX2	メガROM	7,800円		4000
エニックス	MSX2	2DD	7,800円		3620
アスキー	MSX2	メガROM	6,800円		3380
イーストキューブ	MSX2	2DD	7,800円		2550
日本ファルコム	MSX MSX2	メガROM 2DD	7,800円 7,800円		2350
コナミ	MSX	メガROM	5,800円		2330

注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名
	21	28	殺人倶楽部	マイクロキャビン
	22	17	忍者くん 阿修羅の章	HAL研究所
	23	26	マンハッタン・レクイエム	リバーヒルソフト
	24	18	めぞん一刻	マイクロキャビン
	25	—	ファミクルパロディック	BIT²
	26	21	ヤシャ	ウルフチーム
	27	20	上海	システムソフト
	28	—	アルカノイドII	ニデコ
	29	—	マース	デービーソフト
	30	—	ジンギスカン	光栄

1 信長の野望・全国版

強い！　ウルトラマンと長州力とアーム筆入れとマイク・タイソンと日本円が、たばになってかかっていっても、この信長パワーには恐れ入っちゃって、ゴマでもいってしまいそうだ。

じっくり遊べる。今、時代が歴史モノを望んでいる。かなりの広年齢層に普及するに堪える内容。今月も、トップとなりました。本当に心から、すごいことだと思います。今さらのように、シミュレーション時代を築いた、信長の野望・全国版に敬意を表します。しかし、ホントーに昔は、といっても3～4年前だけど、シミュレーションゲームって、マニア層のものだったんだけども、今じゃ、パソコンゲーム界の寵児だもんね。そう考えると、今マニア層のものが、明日のブームを作る可能性っていうものを、ひしひしと感じられてしまうわけだな、これが。

さてしかし、強力なライバル、〝激ペナ″が出現してきた。野球のアクションゲームが、いきなり肉薄してきている。来月のランク、どうなっているのかな？　ドキドキドキ。

読者のコメント
最近僕が凝っているシミュレーションゲームが、信長の野望・全国版です。全国統一するのは至難の技だけど、やっぱりやりとげてみたいと思って、必死になってプレイしています。内政・外政のフリなんか気にせず、がんばるぞ。
大阪府　河合光宏

2 THE プロ野球 激突ペナントレース

きたきたきたきた、来たぁー!!　前評判もすごかったが、やっぱり売れ行きもファンタスティックだ。本誌でも何度か紹介しているけど、やっぱり激ペナ(略してる)はおもしろいよーワイワイ！　というようなはがきが読者から送られてきているのだ。激ペナはもうモテモテのウハウハなのだ。うらやましいなーコイツー！（とROMを人差し指でチョンと突く)。でもモテる理由がたくさんあるからねー。1人でも2人でも遊べることはもちろん、ウォッチモードもある。グラフィックもキレイだし音楽や観衆のざわめきもソレッぽくてよい。でもやっぱり、このゲームのウリはなんといってもチームがエディットできるってとこさ！　プロ野球のデータを打ちこんでみてもよし、好きなアイドル歌手ばかりを集めたチームを作ってもよし。自分の作ったチームで試合するとよりエキサイティングなんだぜ！

巷では西武がどーとか、巨人はねーとか、プロ野球セ・パ両リーグのペナントレースも気になるが、それ以上に気になる存在の激ペナなのだ。

読者のコメント
THEプロ野球 激突ペナントレースはおもしろい!!　買ってからは毎日のように遊んでいます。なんといっても、オリジナルチームを作れることが最高だと思います。強いチームを作って、Mマガに挑戦するぞー。
東京都　対馬義人

3 ハイドライド3

T&E創立5周年記念作品として、3ヵ月首位に君臨していたハイドライド3も、先月が2位、そして、今月は3位とランクダウン。ちょっと息切れしてきたかなという感じがするのも否めない。

ところで、T&Eの本誌広告などで、もう知っていると思うけど、ハイドライドⅡとハイドライド3の2本のソフトがパッケージされた、ハイドライド・ブロンズパック(MSX1用、価格9,980円)が発売されている。ハイドライド3が7,800円だから、なんと、ハイドライドⅡが2,180円で手に入れられる勘定になるね。これからハイドライドの世界へ足を踏み入れようと考えている人は要チェックだ。それにしても、ハイドライドⅡと3をいっぺんに買ったら、そーとー遊びごたえがあるだろうね。1週間ぐらい寝られないかも。

なんといっても、ハイドライドシリーズはアクションRPGの名作と呼べる作品だから、まだまだ頑張ってほしい。来月に期待しちゃお！

読者のコメント
ハイドライド3は、なかなかクリアーできないよー。マップは広いし……。困った困った。誰かコツを教えてくれないかなぁ。早くエンディングが見たいです。
兵庫県　古川武士

4 ドラゴンクエストⅡ

アレレッ!? という感じで、先月からワンランクダウンのドラクエⅡ。さすがの怪物もやや息切れしてきたのか、2→3→4位と下降線をたどっているんだよね。だけど、あれだけ世間を騒がせたんだもん、このままズルズルと落ちていくとは思えないんだよなあ。バリバリの巻き返しを期待してしまうのだ。

まあ、それはともかくとして、頭のてっぺんから足の先まで、ドップリとドラクエワールドに浸っている人が多いんじゃないかな。一度足を踏みいれたが最後、寝る時間も食事の時間も削って、夢中になってしまう何かがあるんだよね。こうなると、早くドラクエⅢもプレイしたい!! ネ。

5 パロディウス

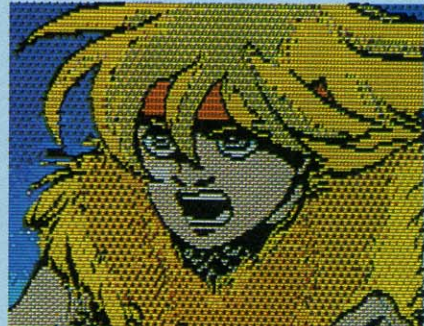
今月のTOP5に新しく仲間入りをしたのがパロディウス。初登場でいきなり5位とは、やってくれるよね。売れ行きナンバーワンのショップも多くて、これからもグングンと人気が出てきそうな気配だ。今後のランキングは注目していきたいところだね。

このゲーム、コナミのプログラマー陣がバグ退治のストレス発散のために、開発したとのこと。人気のグラディウスをパロった、ギャグ・シューティングゲームで、とにかくおもしろいのだ。夢のプログラマー・タコが、宿敵バグを倒すために大活躍するぞ。プレイしてると笑えてしまうよ。

今月の注目ソフト!!

10 抜忍伝説

6月号で18位に初登場してから、先月は12位。そして今月は10位と、トントン拍子でランクアップしているのが、この抜忍伝説だ。

ブレイングレイの第1回記念作品で、2DD方式のディスクを4枚組にパッケージしたものだ。4枚組という超大作にもかかわらず、売れ行きは好調だからTOP10にランクインして、どこまで順位が上がるか楽しみだね。

ゲームのほうは、シミュレーションとロールプレイングの要素がたっぷりのアドベンチャーゲーム。アクションっぽさはないので、多少クリアーするのがトロイなんて人も、心ゆくまで、じっくりとプレイできる。ストーリーは、忍者の掟を破って自由を求めて抜忍となった3人の男たちの運命が描かれているのだ。主人公3名分のストーリーが用意されていて、誰のパートからスタートするのもキミの自由。だけど、この3つのストーリーは微妙にからまっていて、3人をすべて演じきったところで初めて物語のすべてが解明されるようになっているのだ。また、このソフトを買った人だけの限定販売として、パロディー版がでているのも魅力だね。

調査協力店リスト

北海道

店名	電話
㈱金市館パソコンランド	☎011-221-8221
デービーソフト㈱	☎011-222-1088
㈱紀伊国屋書店札幌店	☎011-231-2131
九十九電機㈱札幌店	☎011-241-2299
㈱ダイエー札幌店9Fオーディオパソコンコーナー	☎011-261-6211
光洋無線電機㈱EYE'S	☎011-271-4220
パソコンショップ　ハドソン	☎011-281-1151
SYSTEM INN宝文堂	☎011-641-7911

東北

店名	電話
庄子デンキ　コンピュータ・中央	☎022-224-5591
電巧堂仙台本店DaC	☎022-261-8111
電巧堂DaC	☎022-291-4744
㈱ダイエー郡山店　パソコン売場	☎0249-34-2121

東京

店名	電話
サトームセン㈱パソコンランド	☎03-251-1464
㈱コム MICRO COMPUTER SHINKO	☎03-251-1523
ヤマギワ㈱　テクニカ店	☎03-253-0121
ラオックス　コンピュータ　メディア	☎03-253-1341
第一家電秋葉原東口パソコンソフト5	☎03-253-4191
真光無線㈱	☎03-255-0450
石丸電気マイコンセンター	☎03-255-3111
㈱富士音響マイコンセンターRAM	☎03-255-7846
ADOマイコン・データショップ	☎03-255-9515
マイコンショップpulse	☎03-255-9785
西友COMICA西荻窪店	☎03-334-6311
マイコンショップCSK新宿西口店	☎03-342-1901
丸井　新宿店テクノ館　パソコン売場	☎03-354-0101
東急百貨店　本店　コンピューターショップ	☎03-477-3343
J&P　渋谷店	☎03-496-4141
マイコンベース銀座	☎03-535-3381
ファーベル大泉OZ	☎03-978-4111
㈱西武百貨店 池袋店 コンピュータフォーラム	☎03-981-0111
J&P　八王子そごう店	☎0426-26-4141
ムラウチデンキ八王子店	☎0426-42-6211
J&P　町田店	☎0427-23-1313
まちだ東急百貨店　コンピューターショップ	☎0427-28-2371

関東

店名	電話
パソコンランド21　高崎店	☎0273-26-5221
パソコンランド21　前橋店	☎0272-21-2721
ICワールド　あざみ野店	☎045-901-1901
鎌倉書店㈱	☎0467-46-2619
多田屋　サンピア店	☎0475-52-5561
㈱西武百貨店　大宮店　コンピュータフォーラム	☎0486-42-0111
㈱西武百貨店　所沢店　コンピュータフォーラム	☎0429-27-3314
㈱ボンベルタ上尾	☎0487-73-8711

中部

店名	電話
㈱ダイエー新潟店　パソコン売場	☎025-241-5111
㈱真電本店	☎025-243-6500
PiC	☎025-243-5135
㈱パソコンショップΣ	☎052-251-8334
カトー無線　本店4階	☎052-264-1534
九十九電機㈱　名古屋店	☎052-263-1681
パソコンショップ　コムロード	☎052-263-5828
㈱すみや　パソコンアイランド	☎0542-55-8819
マイコンショップ　うつのみや	☎0762-21-6136

大阪

店名	電話
ニノミヤパソコンランド　大阪駅前第4ビル店	☎06-341-2031
マイコンショップ　CSK	☎06-345-3351
J&P　阪急三番街店	☎06-372-6912
上新電機㈱あびこ店	☎06-607-0950
㈱ニノミヤ　エレランド	☎06-632-2038
プランタンなんばパソコンソフト売場	☎06-633-0077
㈱ニノミヤ別館	☎06-633-2038
ニノミヤぱそこん亭PCランド	☎06-643-1681
ニノミヤムセン　日本橋本店　パソコンコーナー	☎06-643-2038
ニノミヤぱそこん亭FMランド	☎06-643-2039
ニノミヤムセン　パソコンランド	☎06-643-3217
J&P　テクノランド	☎06-644-1413
上新電機㈱　日本橋5ばん館	☎06-644-1513
J&P　メディアランド	☎06-634-1511
上新電機㈱　日本橋7ばん館	☎06-634-1171
上新電機㈱　日本橋3ばん館	☎06-634-1131
上新電機㈱　日本橋8ばん館	☎06-634-1181
上新電機㈱　日本橋1ばん館	☎06-634-2111
NaMUにっぽんばし	☎06-632-0351
上新電機㈱　千里中央店	☎06-834-4141
上新電機㈱　泉北パンジョ店	☎0722-93-7001
ニノミヤムセン　阪和店	☎0724-26-2038
上新電機㈱　岸和田店	☎0724-37-1021
上新電機㈱　いばらき店	☎0726-32-8741
J&P　くずは店	☎0720-56-7295
J&P　高槻店	☎0726-85-1991
上新電機㈱　せっつとんだ店	☎0726-93-7521
上新電機㈱　池田店	☎0727-51-2323

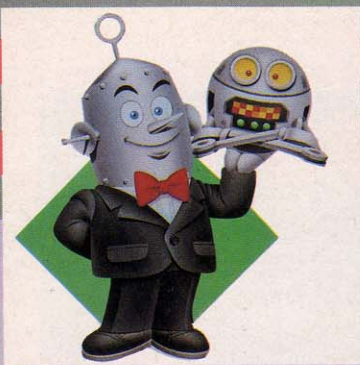
近畿

店名	電話
上新電機㈱　和歌山店	☎0734-25-1414
ニノミヤムセン　パソコンランド　和歌山店	☎0734-32-5661
J&P　和歌山店	☎0734-28-1441
上新電機㈱　八木店	☎07442-4-1761
上新電機㈱　たわらもと店	☎07443-3-4041
J&P　京都寺町店	☎075-341-3571
上新電機㈱　ながおか店	☎075-955-8401
パレックス　パソコン売場	☎078-391-7911
三宮セイデン　Cスペース	☎078-391-8171
J&P　姫路店	☎0792-22-1221
上新電機㈱　西宮店	☎0798-71-1171

中国・四国

店名	電話
ダイイチパソコンCITY	☎082-248-4343
㈱紀伊国屋書店　岡山店	☎0862-32-3411
宮脇書店　専門書センター	☎0878-51-3733

九州

店名	電話
カホマイコンセンター	☎092-714-5155
㈱システムソフト　福岡	☎092-752-5275
ベストマイコン　福岡店	☎092-781-7131
ときはデパート　トキハマイコンセンター	☎0975-38-1111
㈱ダイエー　宮崎店	☎0985-51-3166

MSXの新作ソフトをするどくキャッチ。これさえ読めば、キミの欲しいソフトの情報がバッチリわかるよ。シューティングからアドベンチャー、シミュレーションと、どのタイプのソフトがお気に入りかな?

R·TYPE

この話題作がもうすぐキミの手に!

『R·TYPE』って言葉を聞いただけで、身震いしちゃいそうなゲーセンファンのみなさん、お待ちどうさま! 来月、いよいよ発売されますよ〜!

うわ〜、動いてる!

そう、立派に動いているんです。えっ、何がって? そりゃ〜あなた、R·TYPEに決まってるでしょ。それも驚くなかれ、MSX1をベースにしてこのグラフィック。これはもう、感動もんですよ!

さて、先月号のR·TYPEの記事を読んでないフトドキモノのために、ちょっと解説を。前に「MSX1をベースにして」と書いたのは、このソフトがMSX初の1、2兼用だから。つまり1本のカートリッジをMSX1にセットすれば1なりの、MSX2のマシンにセットすれば2なりのグラフィックが表示されるという具合。ただメモリ容量の関係もあって、実際に変化するのは自機のパターンや敵キャラくらいかな。スプライトで表示している部分が、1と2で変わると思えばいいみたいだ。ちなみに、このページに掲載した画面写真はMSX2でプレイしたときのもの。まだ開発段階のものだから、製品版とは若干の違いが出てくるかもしれない。それから、MSX1でも同じくらいキレイだよ。

⬆これは2面の最後の方。敵のボスキャラも対空レーザーも、ホントに動いてるんですってばあ。発売を楽しみに待っていてね。

⬆敵を倒すとアイテムが表示される。Sというのはスピードだ。

⬆Mのアイテムを取ると、自動追尾ミサイルが使用可能になるぞ。

FMPACにも対応したぞ

先月号の付録で紹介したように、松下電器から『パナアミューズメントカートリッジ2(仮称)』という製品が、7月下旬に発売される。頭文字をとってPAC2(パックツ

フォースもビットも回転する!

自分の機体の鼻先にくっつくフォースや、上下でバリアの役目を果たしてくれるビット。どちらもゲームセンター版と同じように、クルクルと回転するのだ〜。それもギクシャクした動きではなくて、スムーズに回転するから感動モンだね。またフォースの形はパワーアップにつれて、3段階に変化するぞ。ここまで完璧に移植してくれるなんて、うれしいよ〜!

➡波動砲発射の瞬間を、連続写真でご紹介。光の点がパラパラと集まってきて、それが一挙に前方へ吹き出すのだ。

3種類のレーザーも、ちゃ〜んと移植されたぞ

R･TYPE名物といえば、この3種類のレーザー。どれも他のゲームにはない、特徴的なものばかりだ。

まずは3方向に細い光の筋が放たれる反射レーザー。その名のとおり障害物に当たると反射してくるぞ。

リング状に赤と青の光が交差しながら進んでいくのは対空レーザー。もっとも破壊力のある武器だ。

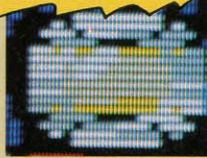
最後が対地レーザー。機体の上下に発射され、地上をトレースしながら進んでいくぞ。

反射レーザー

⬆この青いユニットを取ると反射レーザーが使える。

対空レーザー

⬆赤は対空レーザー。赤と青の色合がキレイだぞ。

対地レーザー

⬆黄色が対地レーザー。地上兵器を破壊するのに便利。

こんなワザもOK

➡フォースを機体の後ろに付けると、なんとレーザーが逆向きに飛んでいく。

ー）とか、FMPACなんて呼ばれているものだけど、ここでは先月の付録にならって、FMPACと呼ぶことにしようかな。

これは昨年末に発売された『パナアミューズメントカートリッジ』と同じように、ゲームの途中データをセーブするためのS-RAMが内蔵されたもの。そしてFMという名前が示すように、FM音源のチップまで搭載したという豪華なカートリッジなのだ。

で、R･TYPEがこのFMPAC対応になったということは……もうわかるよね。そう、2つのカートリッジを同時に差せば、FM音源の迫力満点の音を聞きながら、ゲームをプレイできるというわけ。これはゲームセンター以上に盛り上がりそうだね。

MSX1、2兼用やFMPAC対応ということで、プログラム容量は3メガROM。少〜しクオリティーを落とせば2メガでも納まったのに、そうしなかったアイレムに拍手！ みんな、期待していいよ。

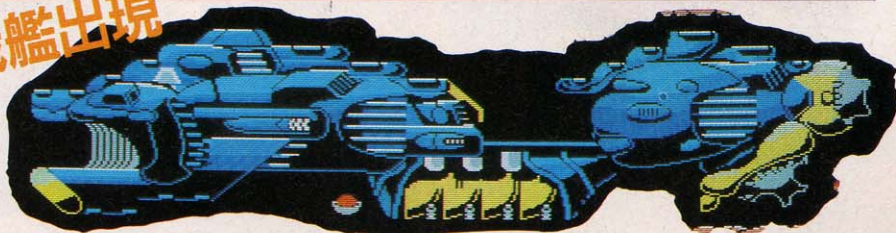
シッポもウネウネする

⬇⬅1面のゴンドランとボスキャラのドブケラドプス。どちらもウネウネ動くのだ〜！

2面のボスも登場だ!!

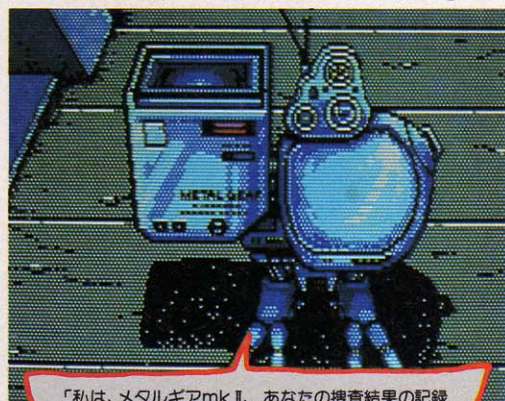
⬅⬆エイリアンの巣窟のような2面を進んでいくと、ディスカバリー号の蛇踊りみたいなボスキャラが出てくるぞ。

巨大戦艦出現

➡3面の舞台は、この巨大戦艦。画面一杯に登場するから、逃げる場所がないよ〜！

シューティング
- ■アイレム
- ■MSX1、2兼用・メガROM
- ■ビデオRAM16K/64K
- ■メインRAM8K/64K
- ■9月上旬発売・FMPAC対応
- ■価格未定

ゲーム画面写真をすこしばかり入手！ で、公開します。

SNATCHER™

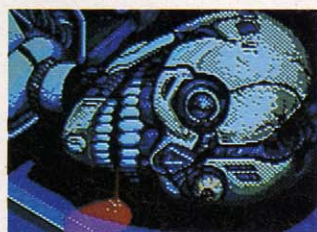
コナミ初の本格的アドベンチャーゲーム『スナッチャー』の続報である。さあて、どのような作品に仕上がっていくのであろうか!? 途中経過をコソコソコソッと、ご紹介いたしましょう。やっぱり画面写真を見ると、趣深いものよのお。

「私は、メタルギアmkⅡ、あなたの捜査結果の記録や、通常の通信などをサポートします」。だってさ。

いきなり発売延期の話

と、いきなりだが、すこしばかり悲しいお話を。『スナッチャー』の発売が延期になってしまったのだ。当初の、8月19日発売予定が、11月下旬ということで……。およそ3ヵ月の延期となるわけだけど、コナミのお話によると、「より一層の内容充実を図るための、発売延期です」、とのこと。うーん、ちょっと、何か淋しい感じもするけどそう決まってしまったものなら仕方がない。よりよく完成された出来となって、我々の目前に出現するのを、待つことにしましょう。お願いしますよ、コナミさんっ！

と、いうことで、今回は、まあ発売までまだ少々期間がある、ということになってしまったわけですが、現在までに入手できた追加情報ならびに画面構成を、ご紹介してみよっかな。

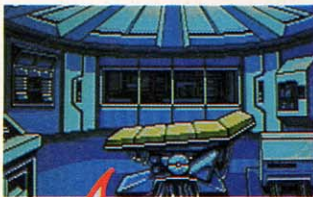
先月号のNEW SOFTでご紹介した絵コンテがモニターの画面上に乗っかり、色も入れられました。先月号の16ページ、17ページあたりの絵と見比べてみると、ほおなるほどということになるでしょう。このあたりの仕上げは、さすがコナミのグラフィックといった感じ。アクションシューティングの絵がらでは、最もMSXを使いこなしているメーカーさんだからね。そのあたりは、安心できるところだ。ま、MSX2専用だし、このページにちらばる写真を見てもらえば、その点は納得ざんしょ。ソフト自体が2DDのディスク3枚組というボリュームなので、何枚の絵がゲーム中に登場するか、ワクワク。

主人公であるギリアン・シード(つまりプレイヤーだな)は、密かに都会に侵入し殺戮を繰り返えすスナッチャーを処理するジャンカー……というのは、先月にお話しした通りだが、さてそのジャンカーとは、どういう意味なるや？ Judgement Uninfected Naked Kind&Execute Rangerの頭文字をとって、JUNKER。そういうこと。何て、訳せばいいのかなあ。判断が影響されずにハダカの種類、そして処刑する特別捜査員。ん、な、なんだあ？ ニュアンスは伝わるから、いいよね。別に英語のリーダーのテストじゃないんだ。

⬆うげー、とやられたスナッチャー！ でも本当に、涅槃に行ってしまったか？

しかし、いやほんと、ブレー○○ンナーの世界だね。聞くところによると、作者もかなり意識しているらしいけれど。机上論の近未来設定ではなく、きたなくくすんだ、よりリアルな未来社会像。きっとそんな世界に、我々も身を沈めるんですかねぇ。

「カトリーヌ・ギブスンよ。歳は14歳よ。巨人の香取？ 知らない」

「トホホ」と、なさけない顔をしている、主人公ギリアン・シード。

⬆うげ！ ギリアン危うし！ 背後にいるのはスナッチャーなのか？ ビラ星人か!?

人が生活する街。その街の表情でストーリーの雰囲気は決められる。ジョージ・ルーカスの映画のように、とんでもないところでの心遣いのひとつひとつが、基盤を支えるのだ。

⬅ランダム・ハジル。バウンティー・ハンター。スナッチャー3体処理の経験が。

JUNKERの5ヵ条!!

屑鉄(つまりスナッチャー)処理人のジャンカーには、守るべき義務、5ヵ条がある。

①ジャンカーの目的は、バイオロイド、つまりスナッチャーを処理することである。

②ジャンカーは、たとえ"1"を実行するためであっても、人を傷つけてはならない。

③ジャンカーは、スナッチャーとしての完全な証拠がない限り、物理的捜査、拘束はできない（民事法第18条12項、スナッチャー問題に関する人権保護）。

④ジャンカーは一般市民のバウンティー・ハンター（刑事法特記事項3項、バウンティー・ハンターの補助）と協力、サポートの義務がある。

⑤ジャンカーは"1"を実行するための特殊権限、ブラスター、ナビゲーター、トライサイクルの所持が許されている。

以上。アドベンチャーゲームの核となる部分に、ちらっと触れたような気もするね。そーかー、バウンティー・ハンターつーのも出てきて、ハナシがこじれるわけだね——。5ヵ条中に出てきた、ブラスターというのは、対スナッチャー用のハンドガン。ナビゲーターとは、メタルギアmKⅡのこと。そしてトライサイクルは、地上では三輪駆動およびホバー走行、そして空中ではジェット飛行と、ジャンカー用に開発された空陸両用車のことである。

さーて、ではスナッチャー、いかなるゲームに作り上げられ、市場に登場するか？　また、再び、詳しい情報が入り、発売間近になったところでご紹介するとしよう。

アドベンチャー
■コナミ
■MSX2・2DD・3枚組
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■11月下旬発売(サウンドカートリッジ付き)
■価格未定

CYBER PUNK FESTA　JULY➡AUGUST

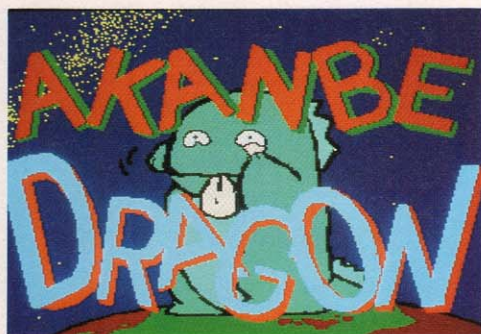
スナッチャーの発売に先がけて、この夏あなたに、サイバーパンククイズ(!?)をプレゼント。クイズに答えて、さあ賞品をもらってしまうのだあ。下にある設問、そうそう、穴うめ問題だよ。○の中にカタカナを1文字、入れてしまえよー。官製はがきにクイズの答え、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、職業を書いて、右斜め下のあて先まで送ろう！　抽選で、A賞、B賞、C賞と、豪華な賞品をプレゼント！　締め切りは、昭和63年8月31日。当日の消印まで有効だ。さあー、10万円の商品券はオレのものだぞー。

A賞　10万円の賞品券　1名

C賞　レーザーガン　10名

B賞　トランシーバー　5名

QUIZ!!
『ス○ッチャー』

あて先
〒101 東京都千代田区
神田神保町3-25
コナミ(株)
スナッチャー・
プレゼント係

あかんべドラゴン

きゃ〜、可愛い〜！　なんて声が聞こえてきそうなこのソフト。ノリの良いBGMをバックに、ストラテジックにアクション(なんのこっちゃ)しちゃうぞ。

➡主人公のあかんべドラゴンが『べ〜！』っとしてるタイトル画面。こんなペットがいたらいいのにね。

ストラテジックって？

STRATEGY(ストラテジー)って単語を辞書で調べると、戦略とか策略なんて訳が載っている。だからストラテジックにアクションするとなると、戦略を練りながら敵とリアルタイムに戦っていくってことになるかな。冷静に自分の戦力を分析し、あわよくば敵の動きも誘導しながら、弱点をついて戦いを挑む。う〜ん、なかなかシビアな〝男の世界(とか書くと、どっかから文句が出そうだけど)〟が展開されていくことになるのだ。

ところが、である。あかんべドラゴンの画面を見た瞬間（というより、タイトル名を聞いたときからなんとなく予想はついていたけど)、チャールズ・ブロンソンが髭剃りあとのアゴをなでながら、「う〜ん、マンダム」なんていってた男の世界は、ガラガラと音をたてて崩れさったのだった。そしてあとに残ったのは、ピンクやブルーのファンシーグッズやぬいぐるみに囲まれて、ストラテジック・アクションしてる自分の姿。ついでに画面に顔をスリスリしたりして。

ずいぶんイメージは変わってしまったけど、でもまあ、キャラクターがとっても可愛いからいいやあ。敵のキングを目指して、はりきってプレイしてみようか。

チェスの要領でプレイ

あかんべドラゴンのゲーム進行を説明すると、チェスの要領で自分の駒（可愛いキャラクターたちだよ）を動かしていって、キングを取れば勝ちというもの。どう、簡単でしょ？　ただチェスと違っているのが、駒と駒とが重なったとき、戦闘モードに切り替わるということ。ここで勝利を収めないと、キミの可愛い持ち駒は死んでしまうのだ。いくら戦略がうまく練れていても、アクションが苦手だと、

⬅こんな感じでゲームは展開していく。なんとなくチェスっぽいでしょ？

『べ〜!』なんてされても、なぜか憎めないこのソフト

どう？ 可愛いでしょ これがキミの持ち駒だよ！

自分の駒は全部で6種類。みんな可愛い顔してるでしょ。今はまだ弱っちいキャラクターだけど、敵のキングを倒して1面クリアーするごとに、パラメータが少しずつ上がっていくよ。ヒットポイントが下がってきたら後方にまわすとかして、死んじゃわないようにプレイしてね。

⬆ルークの〝なんだベザウルス〟。前後左右に3マスずつ移動できる。ストレングスは低いけど、スピードは速いぞ。

⬆ポーンの〝ノッシー〟。名前のとおり、ノッシノッシと1マスずつ移動する。可愛いけど弱いから、ムリはできないよ。

⬆クイーンの〝そうだベステゴドン〟。前後左右にプラスして、斜め方向にも3マスずつ移動できる。ルークと似てるね。

⬆主人公の〝あかんべドラゴン〟。前後左右と斜めに1マスずつと動きは遅いけど、ストレングスやヒットポイントは高いぞ。

⬆ナイトの〝しらんべサラマンドラ〟。1マス飛びに斜め8方向に移動可能と、ユニークな動きをする。ジャンプ力が大。

⬆ビショップの〝やっちゃんトリケラトプス〟。斜め方向に3マスずつ移動する。名前のとおりやっちゃんに変身するぞ。

敵の駒と出会うと戦闘モードに突入だ!

あかんべドラゴンをクリアーする上で、避けてはとおれないのが戦闘モード。各キャラの得意な地形を把握して、効率よく戦おう。1面の地形は右の4種類だけど、2面以降はバリエーションも豊富になるぞ。また、エイトマンやらガメラ、それにレインボー戦隊ロビン(古い!)のペガサスやらに変身するのが可愛いよ。

平地

⬅何の障害物もない平地。空を飛べるクイーンとかが有利かもしれないね。

森林

⬅切り株を上手に利用するのがコツ。でも盾のかわりにはならないから注意。

沼地

⬅画面の上半分が沼で移動できないので、ジャンプ力が弱いと不利かな。

山岳

⬅山あり谷あり滝ありと複雑な地形なので、移動に慣れることが肝心だね。

いつまでたっても敵をやっつけられないというわけ。そしてもし自分のキングがやられてしまったらゲームオーバー。くれぐれもそうならないよう、気合を入れてプレイしてね。

各キャラクターはチェスの駒にそれぞれ対応していて、左ページの写真のようにナイトとかビショップなんて呼ばれている。画面上で移動できる範囲にもそれぞれ特徴があって、斜め方向に大きく移動できる駒や、一歩ずつ着実に進んでいく駒など、チェスの動きをそれとなくシミュレートしているのだ。もちろんこれらの移動可能な場所に関しては、各駒を選んだときに画面上に表示されるようになっているので、チェスそのものを知らなくてもプレイできるよ。

地形を利用して戦おう

さて、あかんべドラゴンで見事勝利するための要素のひとつに、地形を上手に利用するというのがある。写真を見てもわかるように、チェスの盤面にあたるマス目にはそれぞれ地形が描き込まれていて、これが勝負の行方に大きく関与してくるというわけだ。

戦闘モードでは画面が切り替わって、そのとき駒があった地形が背景となるのだけど、キャラクターごとに得意とする地形が違ってくる。障害物がなにもない平地がいいとか、切り株がボコボコしてるような森林がいいとか、みんなそれぞれ好みがあるわけなんだね。ちょっと細かい話になるけど、各キャラクターにはスピード、ジャンプ力、ストレングス(強さとか防御力とかね)、そしてヒットポイントのパラメータが設定されていて、これに基づいて戦闘が行なわれる。そして、これらのパラメータが、地形の影響を受けて変化するというわけなんだ。またプレイヤー自身が得意とする地形もあると思うから、そのへんを早めに見極めることと、敵をうまくその地形におびき寄せることが、ポイントとなりそうだよ。

ストラテジック・アクション
- ■ウインキーソフト
- ■MSX2・2DD
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■発売中・FMPAC対応
- ■価格6,800円

これが1面のKINGだ!

他のキャラクターとは違い、いきなりリアルに登場するのが敵のキング。背景もキング特有のものに変わって、それまでのキャピキャピ路線とはかなり違った雰囲気だね。1面ではなかなか美しいお姉さんの顔してるけど、面が進むとだんだんと不気味になっていくぞ。

キングのヒットポイントはやたらと高いので、ひとりのキャラクターだけで倒そうとしてもダメ。ゲームに慣れるまでは2～3人で順番に戦って、相手のヒットポイントを少しずつ減らしていこう。

⬆目をパチクリさせながら登場する1面のお姉さん。次々とブーメランを発射してくるぞ。
➡無事にキングを倒すとこの画面が表示され、次の面へと進んでいく。うん、やったね!
⬇これが2面のマップ。今回の敵キャラは昆虫シリーズみたい。後の面では魚のキャラも登場するぞ。

そして、次の面へとゲームは続く……

広大なモンゴルに若き狼がほえる

蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン

画面中央から、ズリズリっと現われてくるタイトル画面。このページの写真は、MSX2のディスク版を撮影しました。

『信長の野望・全国版』や『三國志』で、全国にシミュレーションブームを巻き起こした光栄が、モンゴルを舞台に『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』を発売。

新装開店のリメイク版

昔からのシミュレーションファンなら知ってる人も多いと思うけど、このゲームは『蒼き狼と白き牝鹿』というタイトルで発売されていた、テープ版ソフトのリメイク版。だから基本的なゲーム設定は前作と同じだけど、プログラム容量がぐ～んと増えたこともあって、内容はかなりパワーアップしているぞ。また、信長の野望・全国版などと比べても、発売が後になったぶんだけ、さまざまな趣向が凝らされている。光栄のシミュレーションにどっぷりと漬かっているキミなら、買うっきゃないね。

舞台はモンゴル平原

「上天より命ありて生まれたる蒼き狼ありき。その妻なる蒼白き牝鹿ありき。大いなる湖を渡りて来ぬ――元朝秘史」。ゲームを開始すると、まずこのメッセージが表示される。これは、かつて広大なユーラシア大陸の大半を支配した、モンゴル民族の間に伝わる英雄伝。これに、ゲームの主人公であるジンギスカン（若い頃はテムジンと名乗っていた）の姿がオーバーラップしてくる。キミはモンゴル平原をところ狭しと駆けめぐり、大陸の統一を目指すのだ。

実際のゲーム進行は、信長の野望・全国版などと同じコマンド選択方式。国力を整えて隣国へと勢力を伸ばしていくのだ。ただジンギスカンになって改良されたのは、

ボーナスポイントをふり分けよう

内乱が起きようが、とにかく攻めまくるんだ～、というわけで武力をUP。

ゲームを開始する時点で、各登場人物の能力を決定するのは、信長の野望・全国版などと同じ。でも変わっているのが、各キャラクターにつき100点のボーナスポイントが与えられていることだ。統率力を増やしたり武力を増やしたり、作戦に応じて設定しよう。

各国には美しいグラフィックが用意されている。これはフランスだね。

こちらは神聖ローマ帝国。兵士の持つ盾と兜のかたちがラシイね。

まずは『モンゴル編』でウォーミングアップね

実はこのゲームには2つのシナリオが用意されていて、そのひとつ目がヨンゴル編。ジンギスカンが、まだテムジンと名乗っていた頃を描いたものだ。右の写真を見ればわかるように、ゲームをスタートしたときの彼の年齢は19歳。将軍候補の部下たちにいたっては、13歳から17歳という若さだ。このヤングパワーでマップ上の14ヵ国を統一すれば、シナリオは終了というわけ。

もちろん、次のページで紹介する世界編を先にプレイすることもできるけど、モンゴル編のほうがマップも小さいし、こちらからはじめるのが正しいやり方。全部で16種類あるコマンドの使い方や、円満に国を治めていく方法などをマスターしてね。

また信長の野望・全国版などと違い、ジンギスカンでは"人"がかなり重要な存在になってくる。兵を訓練し、町造りや城造りに携わる住民を配分し、そして自分自身を鍛え上げよう。これを怠ると戦争に勝てないだけでなく、自国の状態がどんどん悪くなってしまうぞ。人間が集まって国ができていることを忘れないように。

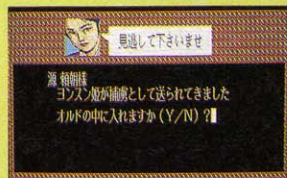
モンゴル編を開始直後の画面。ジンギスカンがまだ若くて、テムジンと呼ばれている。14ヵ国を統一すればクリアーだ。

キャラクターの能力を決めるところ。テムジンも将軍候補もまだ若いね。

いくら主人公とはいえ、敵をあなどると……慎重にね。

ムフフのオルドなのだあ

ジンギスカンをプレイする上で大切なのが人。特に占領した国を統治するには、裏切ることのない血縁関係者を置くのが得策だね。そこで重要となるのが子づくり。このゲームでは敵の領地を占領すると、その国の姫が捕虜として送られてくる。これを気に入れば、自分の后にできるというわけ。

オルドというのは、こうした姫たちと子づくりに励む場所で、大奥やハーレムにあたるところ。「大切な世継ぎを生むためだ〜！」と大義名分をたてて、毎日(？)セッセと励んでね。でも誠意が足りないと、相手にしてもらえないよ。

⬆ヤッター、敵国のお姫様が送られてきたぞ。迷わずオルドに入れよう。

⬆うう、嫌われてしまった……。

⬆ボクのどこがいけないんだ？　またオルドはお預けになってしまった。

年に4回まわってくるターンの中で、3個ずつコマンドを実行できること。より一層、計画的に作戦を立てなければならないわけだね。

また、主人公のジンギスカンを補助する役割で、将軍候補の部下が4人登場するのも、このゲームならでは。コマンドはジンギスカン自身が出すわけだけど、将軍候補のひとりに戦闘の指揮を取らせたり、占領した国の治世を任せたりということも可能。より良い部下を育て上げることが、国を統一する上で重要になってくるぞ。

戦闘シーンはHEX画面

隣国に攻め込んだり、敵が攻めてきたりすると、画面は戦闘シーンに切り替わる。これはシミュレーションファンならお馴染みのHEX表示。地形状況を表現したマップ上で、壮絶な戦いが展開されるというわけだ。

この戦闘シーンでのポイントは、敵の大将のいる部隊だけを狙うということ。これさえ倒せば、いくら敵の戦力が残っていても、こちらの勝ちというわけだ。また、〝伏兵〟というコマンドも新しく追加されたから、敵の動きを予想して待ち伏せするのも面白いぞ。まわりをとり囲んで敵の大将を孤立させたら、こっちのもんだ。

⬆準備万端整ったら、いよいよ戦闘シーンに突入だ！
➡人数からすると不利だけど、戦略次第では勝てるぞ。

シミュレーション
■光栄
■MSX2・メガROM+S-RAM
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K

■MSX・メガROM+S-RAM
■ビデオRAM16K
■メインRAM16K
■7月中旬発売
■価格9,800円

ミュージックテープ付きも注目!

プレイする国ごとに音楽も変わる、コッたつくりのジンギスカン。さらにコッて、オリジナルイメージソングが収録された、ミュージックテープ付きのサウンドウエアも発売された。こちらはMSX1、2ともに12,300円。モンゴルをイメージした壮大な音楽を聞きながらプレイすると、気分も一層盛り上がりそうだね。また6月にはソニーから2DD版(価格9,800円)が、5月にはディスク+ミュージックテープ版(価格12,300円)が光栄から発売されているよ。

ジンギスカンを名乗ったら、『世界編』に挑戦だ!

さて、ジンギスカンをプレイするなら、これをクリアーしなくちゃというのが世界編。東は日本から西はイギリス、そして南はインドやエジプトまで、ユーラシア大陸全土の統一を目指すのだ。ジンギスカンとともに光栄の歴史シミュレーション3部作をなす、信長の野望・全国版や三國志と比べてもスケールは最大。それだけに統一したときの満足感は大きいぞ。

ゲーム進行は、まず自国を選ぶところからはじまる。もちろんジンギスカンが統治するモンゴル帝国を選ぶのがスジというもんだけど、他にもリチャード1世のイングランドやアレクシオスのビザンツ帝国、源頼朝の日本国なども選択可能。最大で4人までの同時プレイも可能だから、友だち同士で集まって、ワイワイやるのも楽しいかもね。シナリオ自体がモンゴル編の次にくるものだから、ジンギスカンの顔もグッと大人びて、頼もしいかぎりだ。

また、世界統一(といってもいいよね)をはかるわけだから、戦いの年月も長期に亘る。だからオルドに励んで、良き後継者を生み出すことが大切だ。向こう3軒両隣が、み〜んな血縁者で埋まれば、世界統一の日も近いぞ。さあ、頑張ってプレイするんだよ。

国王選択
1:モンゴル帝国 ジンギスカン
2:イングランド リチャード1世
3:ビザンツ帝国 アレクシオス
4:日本国 源頼朝
1:第1国　2:第7国　3:第11国　4:第19国
プレイヤー1は誰を選択しますか（1−4）?

⬅指導者の選択画面。みんないい顔をしているけど、やっぱりジンギスカンは精悍だね。歴戦の勇士って感じがする。りりし、かるかる。

⬆源頼朝を選んでプレイ中。高麗へと先制攻撃をしかけたぞ。さあ、勝てるかな。
⬅兵の訓練をすると、竹刀を振るのね。

殺意の接吻

突然、電話のベルが深夜の刑事部屋に鳴りひびいた。7回目のベルが鳴りかけた時、J.Bはやっとのことで、読みかけのリバティ・タイムズから顔をあげ、受話器に手をのばした

J.B.HAROLD SERIES #2
Manhattan Requiem
Angels Flying In The Dark

⬆前回のマンハッタン・レクイエムではあんなに陰気で無口な人間だったのに、今回は警察の人間。性格が180度かわっていた。

事件に休暇はない J.Bにも休息はない

苦しい時のJ.Bだのみ

季節はいきなり冬。新年をむかえたのに、おぞうにも食べずに、刑事部屋にひとりいるJ.Bに電話がかかる。相手は、この寒さで、腰の具合が悪くなってしまっている、ジャド・グレゴリーだ。

「この冬の寒さといったら、たまったもんじゃないな。マンハッタンはまるで、冷蔵庫の中にいるようなものだ」などという、季節の話題などがあったあと、

「ところで、君はサラという名前に聞き覚えはあるかな」と、本題にはいる。ハングリー・フィッシャーマンという酒場のピアノ弾きをやっていたサラが、自分のアパートで殺されていたのが発見されたというのである。彼女はサファイアを持っていた。しかし、それは消えていた。

⬆証拠品の一つ一つがとても大事。たとえ怪しいと思った人物でも証拠品をつきつけないと、告白してくれない。

ジャーン！　このようにして、マンハッタン・レクイエムの、アナザーストーリーの幕は開くのだぞー！

マンレクにつかった方は、おわかりの通り、主人公のJ.Bや、マンハッタンにオフィスを構える、グレゴリーは、前回と同じシチュエイション。娘のジェーンは休暇をとってオフィスに帰っている。

そして気の毒なことに、今回殺されるのも、サラ・シールズ。

美人薄命とはいったもので、やっぱり、被害者が美しい女性だから、周囲にミステリアスな匂いがただよいだす……。しかもJ.Bは、以前、彼女に会ったことがある。――長い髪をかきあげながら、左の肩を少し落として話す癖。馴染みの客にも媚びた笑顔一つ見せずピアノにむかって座る時のさびしげな顔――（なんか中森明菜ちゃんみたい）。

J.Bは思いだした。サラは昔、このリバティ・タウンで、暴行事件にあっている。

"What is it?" 英語のお勉強？

⬆AKAは、"手配中の犯罪者"という意味！

いきなり英語の略語がでてくるが、心配することはない。インデックスブックにしっかり、一覧がでている。他にもIRSは、International Revenue Serviceで"国税庁"という意味。ARはArmed Robbyで"人間を対象とした略奪行為"という意味の警察用語。さて、SSは、何の略語でしょう。ヒント、意味は"執行猶予"です。

どきどきしながら踏み込むしかない

⬅さあどんな人がでてくるのかな？

まずは地区を選び、場所を選び、踏み込んで行く。この都会には、陰険な人間が多く、質問してもなかなか不親切だったりする。しかし、ここでめげてはいけない。根性の上にも3年。

⬆他人の家に突然おじゃまするのだから、けげんそうな顔をされる。

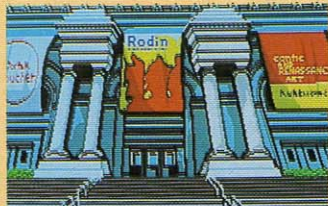
⬆捜査のはじめの方から、"問い詰める"コマンドがついている。誰も答えないが。

同じーなまえでーでていますー

事件に関わる登場人物は前回のマンレクとは別人になっているのだが、ひとりだけ見覚えのある奴がいた。好ましい人物ではないが、やっぱりうれしくなってしまう。ただし、職業はトラバーユしたようで、昔、弁護士、今、社長。

⬆私もあなたにどこかで会った気がする。

色とりどりのマンハッタン10地区を調べる

今回は前よりずっと人間関係が入り組んでいるから、シッカリ、メモをとりながら解決していかないと、ニッチもサッチもいかなくなる恐れがある。どこの町に誰がいるかしっかり把握しておくこと。途中、関係者が多すぎて、ワケがわからなくなったら、ジャドのオフィスに行けば、それまでに得た情報を整理してくれる。また右の９地区の他に、ハーレムという恐ろしい地区が用意されていて、この地区には事件解明にとても重要な人物がいるはず。が、その人たちに会えるのは、ゲームの終盤近く。

►イーストサイド

☗サラが勤めていたジュエリー・クリスティがある。サラの同僚のベティが証拠品となるサラの写真をくれる。

►ウエストサイド

☗サラの姉、カレンが社長夫人としておさまっているスタインハートの家とギャラリービイジイ96がある

►ブロードウエイ

☗M&M、ブロードウエイ劇場、メーシーズなど。メーシーズには、ジュエリー・クリスティの支店がある。

►イーストビレッジ

☗"フレッシュなロブスター"と書かれた看板がでているガゼボというレストランがあり、食事をすすめられる。

►チャイナタウン

☗でました晴記飯店。ベイカー商会もあります。個人的な興味としてリトルイタリーにも行きたいですね。

►ソーホー

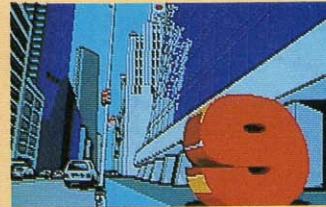
☗ギフト・ショップ、トゥー・グッドがある。有名人なら誰でもいいという女性、エミリー・キャシディもいる。

☗私、マーボードーフ食ベタイアルネ。デモ、金ナイアル……トホホ。

►グリニッジビレッジ

☗サラのアパートがあるのだが、なかなか入らせてもらえない。ここを調べることができると、ゲームもほぼ半ば。

►ウオール街

☗スタイン・ハートカンパニーと、ホールドマンのオフィスがある。怪しい匂いのする場所だ。

►5番街

☗事件の依頼人スティーブンのいるハートセイフ保険会社がある。新聞記事を調べてもらう市立図書館もある。

J.Bアゲイン！

さて、ここでふたたび、J.Bがマンハッタンにのり込みます。あとの登場人物は、絵だけ同じで、全て別人。マンレクにはまっていた人間にとっては、妙に、懐かしくかんじられてしまう。

おかしい人物がチャイナタウンの "晴記飯店" で、いきなり登場するオヤジ、いやマスター。「ワタシ、ココノ店、シキッテルネ。メンドーナ事件、カカワリタクナイネ。アンタモ早ク帰ッテホシイココロネ。デモ、料理ハ、オイシイアル。注文シテクカ？」と言ったかどうか、定かではないが、笑えることは保証できる。

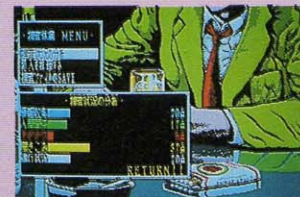
なお、今回の調査にあたって、一つの情報源BOOKが与えられる。題して「J.B.INDEX BOOK」。事件の手掛りはもちろんのことJ.Bハロルドシリーズの世界を構成しているキーワードが、写真を交えて紹介されている。

証拠品にエスティ・ローダの口紅がでてきたり、『さらば愛しき人よ』の映画の話がでてきたり、雰囲気作りも万全。

最初の難関は、サラの部屋の前に立ちふさがる、ニューヨーク市警刑事のウオーレンス。

「君は早いとこリバティ・タウンに帰れ」みたいなことを言って、J.Bをうるさがるわけだ。田舎者扱いするなよーってなことで、がんばれJ.B！

BARブレスで元気をだそう！

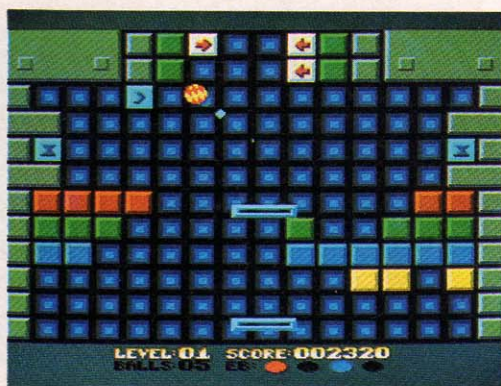
どうにも捜査がすすまない……という時は、BARブレスで調査状況の分析をする。どこか１点でも増えていると、これがとてもはげみになる。"犯人を推理する" というコマンドは、最初こそ、無用のように思われるのだが、後半になると重要になってくる。

☗「ああ、今日も疲れた一日だったな。なに？　まだこれしか解けてないのか？」

☗最初は、他人ごとのようにあてずっぽうで、名前を入れているのだが……。

アドベンチャー
- ■リバーヒルソフト
- ■MSX2・2DD・マウス対応
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■発売中
- ■価格6,800円

ブロックBREAKER

チューリップと風車で有名な国オランダ。そこで生まれたのが『ブロックBREAKER』。画面の美しさは抜群で、ワープなどの仕掛けもいっぱい。ウーン、ヨーロッパの香り(?)がするなあ。楽しめるぞ。

➡ブロックをくずしながらスクロールしていくんだ。ボーナスアイテムやワープなどを利用して最高レベル31を目指そう。

ブロックくずしの復活

ブロックくずしといえば、インベーダー以前はゲーセンの王者だったのに、ほとんど消えてなくなってたネー。最近、某アル〇ノイドがヒットしてやっと復活！ て感じになったけど。それに刺激されてか、昔ヒットしたゲームのリメイクも見られるようになったし、とりあえずは、めでたし、めでたし、というところですなぁ。

それでこのブロックBREAKERなんだけど、まあ、ブレーカーったって電気が流れすぎたときに落ちる奴とは、まったく関係なくて(そんなの言われんでも解っとるわい)、オランダで生まれたニュータイプのブロックくずしなんだ。このゲームは、ヨーロッパではもうすでにIBM-PC、コモドール64、MSX2などのパソコン版で発売され、好評らしいよ。なんだか、ヨーロッパの人たちもピコピコ、ピーン、とプレイしていると思うと、身近なお友達という感じがしてくるじゃありませんか。

それじゃ、ほかのブロックくずしとどこがどう違うか、じっくりとプレイしてみましょっ！

画面の美しさはピカイチ

まず、気がつくのは画面の美しさだ。オランダ生まれだけあって(ゲームを作っているのは日本やアメリカだけじゃなくて、ヨーロッパも頑張っているんだネ) センスの良さがピカリンコと光る。

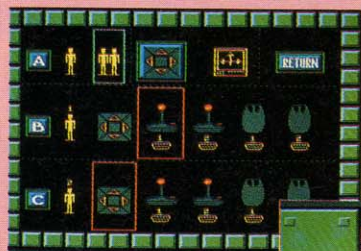
ゲームの内容なんだけど、普通のブロックくずしとは、チョイト違ってて、上下に2つのバーがあり、上のバーは左右だけじゃなく上下にも移動できるんだ。さらに、2プレイヤーのときは、上のバーは独立して全方向に移動するよ。

また、ブロックをくずしていくとドンドン縦スクロールしていくようになっている。スクロールの途中でレベルが上がっていくんだけど、最高のレベルは31！ 通れる道が急に狭くなったり、上のバーが消えたりして、慌てることが何度もあるんだ。ウーン、やっぱり1人でクリアーしていくのは苦しいなあ。そこで、お薦めなのが2人でプレイすること。楽しめるよ。

ロールプレイングやシューティングが全盛の今日この頃、やっぱりブロックくずしが復活するのは、ゲーム本来の持っているおもしろさが奥深いんだろうね。君も味わってみてくれ。

アクション
■ホット・ビィ
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■7月22日発売
■価格6,800円

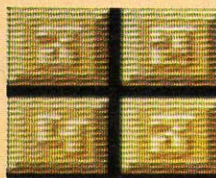
2人プレイで20倍楽しめるぞ

ゲームをやるときは、やっぱり1人よりは2人の方がいいよね。上のバーは全方向へ移動できて、より戦力アップ。テニスの前衛と後衛みたいな感じで、お互いに助け合いながら楽しもう。1,000点で上下のプレイヤーが交代するよ。

⬆最初の画面。ここで2プレイヤーモードを選択する。マウスやジョイスティックも使えるよ。

➡2人プレイでは上のバーの役割が大切だ。積極的に前に出ていこう。うまく協力してやろうネ。

このブロックに注目！

高得点を狙うんだったら、なんと言っても気になるのがこのブロックたちだ。ボーナスだけじゃなくて、バーが消えたり短くなったりして、かえって不利になるものもあるから注意しよう。

➡ブロックに書いてある数字の10倍が得点だ。

⬅ひし形の中の4色を連続して揃えると10ポイント。だけど、4色揃う前に同じ色のブロックに当たると無効になってしまうぞ。注意しよう。

⬆ラッキー。こいつはボーナス。

⬆少しの間、バーが短くなるよ。

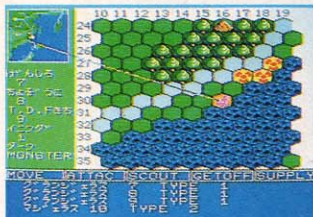
⬆ビヨーンとバーが長くなる。

⬆要注意。上のバーが消えるぞ。

オランダからやって来た！ニュータイプのブロック崩し。

T.D.F. 怪獣大戦争
決死の原子炉防衛作戦

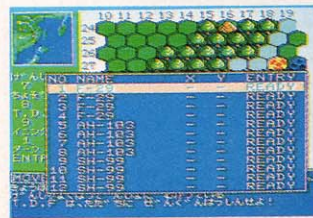
第4のユニットで美少女路線を極めた(?)データウエストが、ぐっとシブく本格派ウォーシミュレーションを発売した。それが『T.D.F.』。近未来を舞台に展開する、SF仕立ての巨大怪獣退治ゲームだ！

➡怪獣グランジェラスが登場。ダメージ報告が、次々と画面下に出力されるぞ。さあ、いよいよ反撃を開始するんだ。

⬆画面左上の全体マップと、拡大マップの対応が線で結ばれている。

みんな力を合わせてボクラの地球を守るんだ！

核分裂型原子炉を守れ

ゲーム設定から紹介すると、時は199×年。地球征服の野望を抱くマッドサイエンティスト(ほら、よくSFに出てくるでしょ。原子力洗濯機とか核融合バーナーとか作っちゃう人だよ)ドクター・スルーが、超生物兵器を作り上げげたところから話ははじまる。これがまたタチの悪い兵器で、核エネルギーを吸収して巨大化し、さらには増殖してしまうという怪獣。つまり核爆弾を打ち込もうものなら、いよいよ元気になって暴れまわるというシロモノだ。

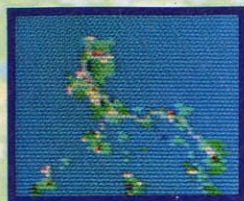
で、この巨大怪獣を使ってドクターが破壊しようとしてるのが、世界各国にある核分裂型原子炉。エレクトロニクス化が進んだ社会で、動力源を断たれてしまえば、人類に残された道は全面降服しかないからね。キミはT.D.F.(統合司令本部)の指揮官となり、怪獣の撃滅および原子炉の密閉、核汚染地域の清浄化を目指すのだ。

⬆キミが操れるのは、これらのユニットだ。戦況を判断して戦力を配備しよう。

科学特捜隊出撃せよ!

ゲーム進行自体は、ウォーゲームファンお馴染みの六角形のマス目上で展開されるT.D.F.だけど、ひとつ違っているのが、相手が原子炉を破壊しては街を汚染していく巨大怪獣だということ。だから敵を攻撃するのと同時に、放射能を除去する作業も進めるという、2つの作業を行なう必要がある。具体的にはクリーン爆弾で汚染を食い止め、破壊された原子炉を工兵隊を使って密閉していくわけだ。

一方怪獣を攻撃するには、まずヘリユニットなどを飛ばして索敵し、航空機や駆逐艦、戦車などで攻撃を仕掛けるという具合。といっても設定が近未来なだけに、それぞれの兵器の能力もなかなかのもの。科学特捜隊かウルトラ警備隊かといったノリで、テーマソングを口ずさみながらプレイしてしまおう。残念ながら、胸にカラータイマーをピコピコさせたヒーローは出てこないけど、気分はやっぱりハヤタ隊員だね。

ゲームマップもリアルだぞ！

近未来戦を想定してるだけに、10種類あるゲームマップもなかなかリアルに作られている。下に紹介したのはその一部で、「あれっ、どこかで見た地形だな」というのもあるけど、あくまでも架空の世界での戦いだから、あまり深く追求しないようにね。

➡まわりをグルリと海に囲まれた地形だと、地上兵器による早期の迎撃ができないから、作戦を立てるのが難しいかも。

➡これはまあ、だれが見ても「あそこだ！」ってわかる場所だね。未来になっても政情不安なままなのかな。

➡ここもお馴染みの場所。マップ上の赤い点が、原子炉のありかを示しているぞ。怪獣が襲ってくる前に守りを固めよう。

➡湾の入り口をせき止めて、海を淡水に変えてしまうという大事業をなし遂げた国。みんな気合を入れて戦おうね。

➡ふたつの島の間にかかっているのは橋かな。地形はわりと単純だけど、海からの奇襲には十分気をつけようね。

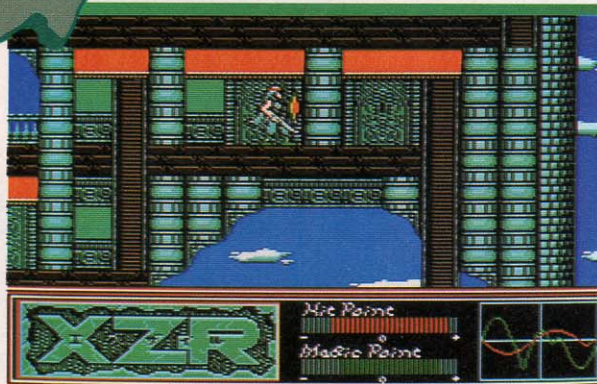
➡海に向かって突き出しているのは桟橋かな。ウルトラシリーズでよく舞台となったコンビナートとかもありそうだね。

シミュレーション
- ■データウエスト
- ■MSX2・2DD
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■7月8日発売
- ■価格6,800円

エグザイル

破戒の偶像

アクションとRPGが独立、2倍楽しめる欲張りゲームだ!

アクションとRPG、この2つのジャンルが別々に遊べる新しいタイプのゲームが登場した。もちろん2つのゲームはからみあい、中世ペルシャを舞台とした壮大なストーリーが展開する。君は、知らず知らずのうちに巻き込まれていくことになるだろう。

⬅新しいタイプのアクションRPGゲーム。スリリングなシーンがぞくぞくと出てくるぞ。

壮大な物語の始まり

この『エグザイル』の舞台は中世ペルシャ。イスラム教異端派の中のグループ〝アサシン〟の主力戦士〝サドラー〟は、敵対する正統派の支配者階級を破滅させるため日夜戦っている。ある時、サドラーは、行方不明の4名の仲間の救出と、ある要人の暗殺を命じられる。彼は、任務を果たすためにバグダッドへ潜入した……。

そこから時間や空間を超越し、近未来にまで及ぶ壮大な物語が展開していくことになるんだ。ウーン、脳ミソ柔らかくしとかないとパニックになりそう!

構成を少し説明すると、ステージ数は全部で9。各ステージのシナリオにはそれぞれ目的があって、それをクリアーしていくことで、新たな目的がはっきりしてくる。そして、だんだん核心の謎へ向かうことになるんだ。

そこでだ、うまくクリアーしていくためには、アクションとRPGの両シーンは密接に関わっているんだっ! てことを、頭にたたき込んでおいてほしいのヨン。このことが、重要だからね。

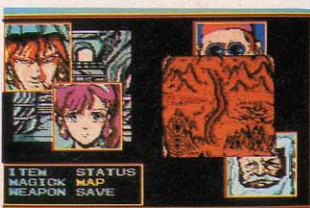
新方式のアクションRPG、ストーリーの面白さも抜群で、十分に楽しめるよ。

アクション/ロールプレイング
■日本テレネット
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■7月下旬発売
■価格8,800円

敵をやっつけてレベルアップを

⬅地下道の巨神像前でのシーン。やられる前にやっつけろ。

⬅鋭い剣で戦い抜くんだ。囚人から情報を得ることもあるよ。

このアクションシーンでは、敵を倒すことによって経験値が得られ、RPGに欠かせないキャラクターのレベルアップを果たすことができる。牢屋に捕われている人がいたり、アイテムが落ちていたりと、戦うだけじゃなくて忙しい。ここでも人々の会話からヒントを得ることが大事だ。

アジトシーンでは仲間と連絡を

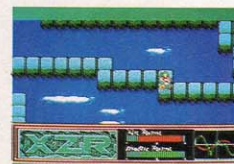
⬆どうだい、みんな個性的でカッコイイだろう。ここで情報を交換するんだ。

昔から、「敵を知り、己を知れば百戦危うからず」っていうでしょ。世の中なんでもそうなんだけど、情報を正確に持っている人、現在の情勢を冷静に分析できる人が勝つのだよ、オッホン。だから、このアジトシーンで、仲間と連絡を取り合って、今後の戦略を組み立てるんだ。これが、重要なポイントね。

RPGして情報を集めるんだ

⬅村人たちから情報を聞いて、有効に使おう。

⬅RPGシーンにしては、アブナイ感じだね。

RPGシーンでは、武器やアイテムを購入しよう。アイテムの中にはドラッグ類もあって、これでアクションシーンで消耗した体力を回復することができる。

また、ここで得られる情報は、次のアクションシーンをクリアーするのに、欠かせないものだ。とにかく村人たちに話しかけて情報を得よう。

スターヴァージン

冒険活劇H風味のオリジナルビデオ、『スターヴァージン』が、ゲームになって登場したぞ。キミがスターヴァージンとなって、敵をたおすのだ。

これが最初のステージ画面。ジリジリと近づいてくるモンスターガエルの舌がエイコに触れると変身だ。

ニクキ敵をたおそう 目指すはアラシヤマだ

ヒロインは超能力少女

この物語の主人公のエイコは、宇宙からきた超能力少女『スターヴァージン』。ひょんなことで、コウという男の子と知り合うんだけど、彼は女の子より昆虫が大好き。対してエイコは、虫ぐらい嫌いなものはないっていう性格だから、うまくいくわけがない。けんかにつぐけんかの連続で、いいかげんバイバイしようとしたら、なぜかコウが、太平洋戦争の復讐をたくらむ、アラシヤマ大佐にさらわれちゃって大騒ぎ。そこでエイコはしかたなく、助けに行くことにしたのだ。でも、変身するには、男のエッチ光線でエッチパワーを体内に蓄積しなければ……。というわけで、街に飛び出していく所から、ゲームはスタートだ。

街の画面。よくみかけるおじさんだ。

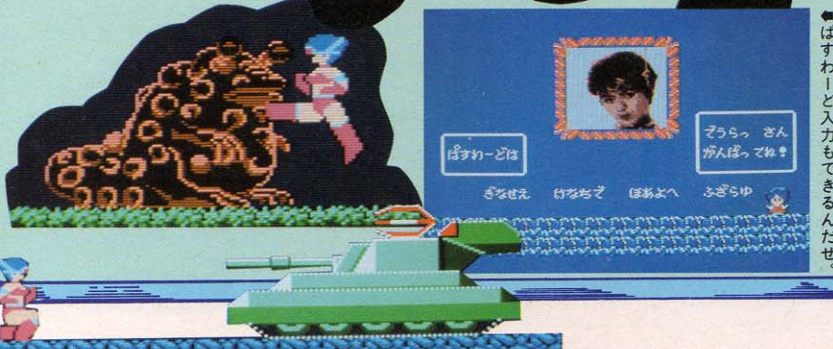
ハートマークを集めろ

このゲームの目的は、さらわれたコウを助け出すために、キミがスターヴァージンに変身して敵をたおすこと。

ステージは、アクション面とタウン面に分かれていて、全部で10。横スクロール型なのだ。タウン面では、キミが街の人々に話しかけていく。すると、相手からアイテムがもらえたり、特定な人に話しかけると、ブレスレットが反応してハートマークが表示されたりするのだ。で、このハートマークを5つ集めて、ステージの右端にいるボスキャラの所までくると、スターヴァージンに変身だ。だけど、ワンステージごとに時間制限があるから、アイテム集めやハート集めは気をつけてね。あと、変身するとぱすわーどが表示されるから、これをメモっておけばボスキャラにやっつけられても、また同じステージからスタートできるのだ。うれしいね。

アクション
- ポニーキャニオン
- MSX2・メガROM
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 7月21日発売
- 価格5,800円

スターヴァージンに変身だ!

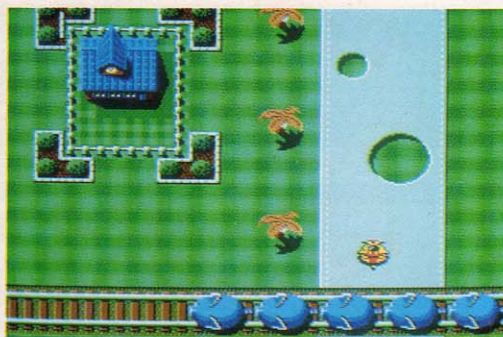
ゲームの一番重要なシーンともいえる変身シーンが、右の連続写真。かわいかったエイコも、あっという間にビキニのプロテクター姿のスターヴァージンに、早変わり。迫りくるモンスターや戦車と戦うのだ。

ぱすわーどと入力もできるんだぜ。

Hな男に出会ったら、要チェック

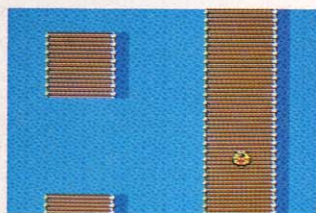
いかにもスケベそうな男。話すとLIFEの所にハートが表示されるぞ。

地下室の中。結構アイテムがあったりする。昆虫たちに気をつけてね。

激走ニャンクル

ファミクルパロディックスペシャル

⬆わー、ねずみの列車だあ〜、地面もチェックの模様だし。グラフィック的には、とってもカワイイゲームと言えるのです。

ありゃ！『ファミクルパロディック』の続きかあ？ いえいえ、続きじゃなくて、兄弟です。ちょっと平和な、アクションゲーム。ゴール目ざして走るのですよ!!

⬆橋を渡る。川岸の対岸には、ボタンとボタンホール。こりゃ、服なのかあ!?

⬆長〜い橋を渡たって。左側にある短い橋は、何のために使うのかしらん？

ファミクル一家再登場

『ファミクルパロディック』っていうシューティングゲーム、ご存じですね。ニャンクル、パピクル、マミクル、ミロクル、そしてシルクル、ファミクル一家総出のゲームでしたが、これまたなんと！ またまたその一家が、別のゲームに大登場なのでありまーす。『激走ニャンクル』。あら、かわいい名前。今度は空中を飛行というのではなくて、曲がりくねって障害物ばっかりのコースをヒタヒタ走る。タイムトライアルレースゲーム、なのでしたっ！

ステージは全部で12。たとえばどんなコースかというと、まず、地上。このページにある写真のような感じだよ。工事中の穴とか、柵、信号、踏み切り、橋、歩行者、いっしょにレースに出場している競走者など、おじゃまムシがいっぱい！ そんな中を、ぐわーっと走りぬけて、ゴールに向かって突っ走るわけなのです。

今月号でご紹介した画面写真は、すべて開発途中で、まだまだ不完全なもの、ということだけどもいやあ、なかなか美しい。質感があるっていうのかしらん。

またほかに、ゲームの中にはいろんなコースがあって、ご案内した地上のほか、雲がプワプワの空中のコース、ブイや小島、そしてモンスターがゴソゴソの海上のコース、木や岩が立ちはだかる森・山のコース。そして、ズヴァーッと砂地が広がる砂漠のコース……などがあり、キミの指先の技術に、とことん挑戦してくるのでありました。

⬆あー、救急ハウス！ というか、実はこれがショップ。ここに入って、いろんなものを揃えましょう、キャンデーで。

⬆横断歩道で、通行人が。この人たちに、ケガをさせちゃあいけないよ。上手によけながら、前進前進また前進なのだ。

激走ニャンクル、というだけのことはあるわけでして、今回のゲームでは、ニャンクルが一応主人公。が、ある条件下では、ほかの家族にバトンタッチできるようになるのであーる。それぞれ家族構成員には特徴があって、パピクルはスピードが速い、マミクルはダメージに強い、ミロクルはジャンプ力が強力、シルクルはジャンプしたのちに方向転換ができる、など、その時々に応じた条件でバトンタッチすると、ありゃこれまたゲームが有利！ な、わけです。

アイテムなんかも、ゲーム中に出現するぞ。ミルクとか、またたびとか、キャンデー、ねこじゃらし、タイヤ、ケーキなどなど。それぞれいろんなイイコトを導いてくれるわけ。

また、コースの途中には、ショップというか、車の病院があって、中に入ると、自分のマシンを、キャンデーの数に応じて強化できるようになるってな寸法も、用意されている。

ゲームスタート！ で、右に左に、加速にブレーキ。ジャンプ台がコースにあったなら、そこで一気にジャーンプ。とにかくとにかく、いかに短い時間でコースを走破するかのタイムトライアル、友だち同士でやっちゃうと、バリバリに興奮してしまうかも、よ。

ライバルたちに負けるなよー、ファミクル一家は、町内のみなさんの期待を一身に背負って、出発するのでした。ほのぼのとした、しかしシビアな、ちょっとあったかい、ゲームなのだにゃあ。

⬆道に落ちてるジャンプ台。ややこしいコースをショートカットするのに便利だ。

アクション
- ■パナソフト
- ■MSX2・ROM
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■8月中旬発売
- ■価格未定

GABAN

⬆スクリーンのパターンをエディットしているところ。各種アイコンも見える。

⬆さあこれから絵を描くぞっ！　という意欲が出てくる、黒いベタエリア(!?)。

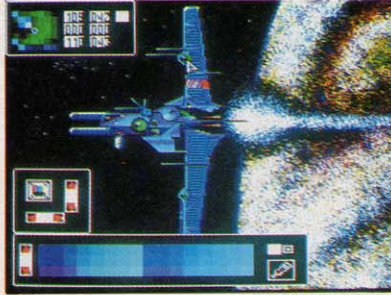
MSX2専用のグラフィックツールが、マイクロネットから近々発売される。絵心ある人、ちょっとチェックだね。

絵を描く私は芸術家

『麻雀狂時代スペシャル』のマイクロネットが、それらのソフトのグラフィック製作に使ったツールを発売してくれるぞー。名を問へば、『GABAN』。ギャバンじゃないぞ、ギャバンなら、叶和貴子も出演していた宇宙刑事ギャバンになってしまうから。ガバン、と読みます。ガバン。

パレットの色をいじくりまわしてもだいじょうぶのように、ウインドーの色が自由に変更できる、のを初め、カーソル付近の拡大が常に出ていてエディットしやすいなど、使い勝手に心を配ったグラフィックツールと、言えるかもしれない。いや、言える。

ここにご紹介した画面は、まだ開発途中のものなので、製品になったアカツキには、アイコンや、細かい部分が変わっているかもしれない、とのこと。サンプルとして描かれた絵を見ると、ほーっ、がんばれば、いい絵が描けそうな気持ち、だね。キミの絵のセンスを、ブラウン管に映してみよう。MSX2はパソコンであり筆である。

➡風景画だね。パステルな感じ！軟らかい感じがするけど、こういうのって、マウスのタッチというのかな。

⬅宇宙船だあ。惑星の軌道を離脱するところ、かな。カーソル周辺のドットが、左上のウインドーに出ています。

ここで夏のイベント情報を2つほど

夏休みだから、外へ出る。そしてMSXの新作ソフトをキャッチする。

MSXサマーフェスティバル

主催がFMPAC、協賛ソフトメーカー15社、コナミ、そしてMSXマガジン、MSX-FAM、MSX応援団。おー、集まった集まった。この夏休みを直撃するイベント、大開催だ。〝MSXサマーフェスティバル〞。FMPACを中心としたFM音源体験コーナー、雑誌社タイアップ企画（なんと一部の会場では田中パンチ対千倉真理の激突MSXかけあい漫才も実現!!）、ゲーム・クイズ大会、ゲームキャラクターグッズの展示・即売、またMSXマガジンからの出展、〝謎のラップトップMSX＆ギターMSX〞の展示など、盛りがとてもたくさん！　開催会場は下記の日程で下記の通り。時間その他については各会場に問い合わせてください。さあ、行け～！

札　幌	そうご電器 YES	7月24日(日)
仙　台	電巧堂Dac仙台東口店	7月28日(木)
東　京	ムラウチ 本店	7月31日(日)
	新宿アルタ	8月21日(日)
名古屋	栄電社 本店	8月7日(日)
愛　知	ジャスコ 岡崎店	8月5日(金)
大　阪	ABCエキスタ	8月12日(金)
神　戸	星電社 三宮本店	8月19日(金)
広　島	ダイイチ 広島本店	8月1日(月)
福　岡	ベスト電器 福岡本店	8月2日(火)

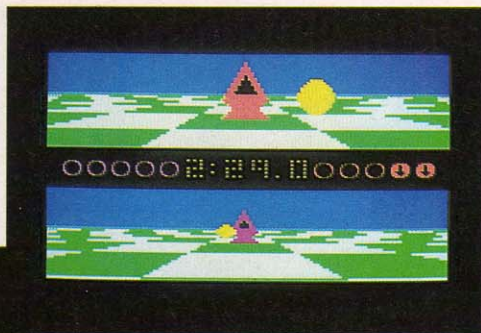
コナミ・サマーキャンペーン

コナミも、全国展開でイベントを行なうのだあ。『王家の谷 エルギーサの封印』を初めとして、コナミの各種ゲームをフリープレイ。また、コナミのゲームを使ってのゲーム大会も催される予定だそうです。全国行脚の39のショップでキミも参加することができるんだぞ。コナミのMSXゲームファンのキミなら、見のがす、参加しのがす手はないよね。ご家族お誘いあわせの上、レッツラゴー！

なお、詳しいお問い合わせは、☎03-264-5678(代)の、コナミ(株)まで。

●北海道地区
7/17(日)　九十九電機　札幌店
7/30(土)　そうご電器　旭川店
7/31(日)　そうご電器　YES店
●東北地区
7/23(土)　電巧堂Dac仙台東口店
7/30(土)　庄子デンキ　コンピュータ中央
7/31(日)　オリエンタルパソコンショップ(福島市)
●関東地区
7/16(土)　LAOX　厚木店
7/17(日)　LAOX　コンピュータメディア(秋葉原)
　J&P　町田店
7/23(土)　J&P　渋谷店
7/24(日)　LAOX　市原店
7/28(木)　パソコンランド21　大田店(～7/30)
　パソコンランド21　前橋店(～7/30)
　パソコンランド21　高崎店(～7/30)
7/29(金)　LAOX　戸塚店
7/30(土)　J&P　八王子店
8/7(日)　コンピュータハウスヤマギワ　玉川店
　玉川髙島屋S・C南館5F
●中部地区
7/24(日)　すみやパソコンアイランド(静岡店)
7/25(月)　パソコンショップPic(新潟市)
7/26(火)　ジャスコ　豊田店パソコン売場(～7/27)
7/26(火)　ジャスコ　岡崎店パソコン売場(～7/27)
8/5(金)　パソコンショップメルバ　沼津店(～8/8)
　パソコンショップメルバ　静岡店(～8/8)
　パソコンショップメルバⅡ(浜松市)(～8/8)
　パソコンショップメルバ　島田店(～8/8)
8/13(土)　栄電社　大須テクノ(～8/14)
8/27(土)　栄電社　豊橋テクノ
●関西地区
7/24(日)　J&P　メディアランド
7/31(日)　J&P　和歌山店
8/5(金)　星電社　三宮本店特設会場
8/6(土)　J&P　京都寺町店　J&P
8/7(日)　J&P　テクノランド
●中国地区
7/29(金)　ダイイチパソコンCITY広島
7/30(土)　ダイイチパソコンCITY岡山
●九州地区
7/26(火)　ベスト電器　熊本パソコン館
7/29(金)　ベスト電器　福岡本店7F
8/3(水)　カホマイコンセンター　福岡店
8/5(金)　松藤産業　熊本本店

これぞ究極のサッカーゲーム
ボールブレイザー

スピード感抜群の未来派サッカーゲームの登場だ。ルールは単純だけど、結構燃えてしまうのだ。

⬆上の画面に映っているのが自分で、下の画面に映っているのが敵。最初は少しとまどうかもしれないな。

⬆画面右下に注目。競技場のまわりはクッションなのだ。

ゴールをめざして走れ

ジョージ・ルーカス率いるところのルーカスソフトが生みの親。『ボールブレイザー』が、ついに！MSXに上陸したぞ！

ゲーム構成は簡単。人間対人間あるいは人間対コンピュータでの球うばいあいゲーム(!?)。四角いコートの中には、1コの球、2つの駒（というか、球をホールドするための小型宇宙艇というのが、本来のニュアンス)、そして左右に動くゴールが2つ、と。それだけがゲームに登場してくる要素。

相手の球をうばい取り、敵のゴールめがけてシュート！　あとはただただそれだけの連続。単純明解。1分間遊んだら、もうゲームの内容は把握できるぜー。一度ハマレばぬけられぬ。そんなゲーム。

⬆ゴールはもう目の前。ここまできたら、つっ走るしかない。ボールをたたきこめ。

⬆ゴールをめざしてシュート。キマッた。得点したプレイヤー側が赤くフラッシュ。

アクション
- ■ポニーキャニオン
- ■MSX2・ディスク
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■7月21日発売
- ■価格6,800円

彼女との恋占いもこれでバッチリだね！
JIPSHI

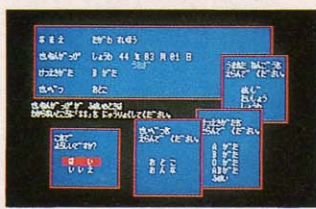
恋愛に悩む健全な青少年のために、チャンピオンソフトからパソコン恋占いが登場した。星座による占いから、トランプ、血液型、名前、生年月日と合計5種類。彼女との相性をチェックしちゃおうね。

⬆『星座による2人の恋占い』の結果が出たところ。星占いにふさわしく、なかなかロマンチックな画面だね。

学園祭必携ツール(?)

このソフトの特徴は、占う個人のデータをディスクに登録できること。また、占い結果が表示された画面のハードコピーや、結果だけをプリントアウトすることもできる。だから、ひとりでこっそり恋占いするのもいいけど、パーティーなどでワイワイやるのも面白いぞ。特に学園祭などで占いコーナーを開設すれば、盛り上がること間違いなし。余興に水晶玉でも用意すれば、それはもう立派な『占いの館』の誕生というわけ。今年の学園祭で試してみてね。

アプリケーション
- ■チャンピオンソフト
- ■MSX2・2DD
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■発売中
- ■価格8,800円

⬆『トランプによる結婚運』を占うと、こんなシックな画面が表示されるよ。

⬆占う人のデータを入力しているところ。ディスクに登録することもできるよ。

⬆『血液型による相性』を調べたところ。画面全体がカードのようになっている。

新作ソフト発売スケジュール表

※この情報は6月13日現在のものです。

7月発売のソフト

日	ソフト
8日	●TDF　データウエスト MSX2/2DD/6,800円
10日	●ディスクステーション　コンパイル MSX2/2DD/980円
15日	●イースII　日本ファルコム MSX2/2DD/7,800円
19日	●ハイデッガー　ザイン・ソフト MSX2/2DD/7,800円
21日	●スターヴァージン　ポニーキャニオン MSX2/ROM/5,800円
21日	●ボールブレイザー　ポニーキャニオン MSX2/2DD/6,800円
22日	●ブロックBREAKER　ホット・ビィ MSX2/2DD/6,800円
23日	●アレスタ　コンパイル MSX2/ROM/6,800円
24日	●マグナム危機一髪　東芝EMI MSX/ROM/5,800円
25日	●お嬢様クラブ　徳間コミュニケーションズ MSX2/2DD/6,800円
中旬	●蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン　光栄 MSX/ROM/9,800円 MSX2/ROM/9,800円
中旬	●ブロックターミネーター　ドット企画 MSX2/2DD/6,800円
下旬	●リトル・バンパイア　チャンピオンソフト MSX2/2DD/6,800円
下旬	●シャドーハンター　チャンピオンソフト MSX2/2DD/6,800円
下旬	●ちょっと名探偵　チャンピオンソフト MSX2/2DD/6,800円
下旬	●美しき獲物たち PartVI　グレイト MSX2/2DD/4,000円
下旬	●天地を喰らう　ウィンキーソフト MSX2/2DD/6,800円
下旬	●GABAN(グラフィックエディタ)　マイクロネット MSX2/2DD/価格未定

8月発売のソフト

日	ソフト
8日	●第4のユニット2　データウエスト MSX2/2DD/7,600円予価)
9日	●ファンタジー　ボーステック MSX2/2DD/9,800円
上旬	●クリムゾン　スキャップトラスト MSX2/ROM/7,200円 MSX2/2DD/6,800円
中旬	●テラクレスタ　日本物産 MSX2/ROM/価格未定
中旬	●クインプル　BIT² MSX2/ROM/5,800円
中旬	●エグザイル　日本テレネット MSX2/2DD/8,800円
中旬	●シンセザウルス　BIT² MSX、MSX2兼用/ROM/価格未定
中旬	●まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀　徳間コミュニケーションズ MSX2/2DD/6,800円(予価)
下旬	●怨霊戦記　ソフトスタジオWING MSX2/2DD/8,800円
下旬	●アークス　ウルフチーム MSX2/2DD/8,800円
下旬	●イシターの復活　ナムコット MSX2/ROM/6,800円
下旬	●囲碁入門編　マイティ マイコン システム MSX2/2DD/価格未定
下旬	●コナミの占いセンセーション　コナミ MSX2/ディスク/価格未定

9月発売のソフト

日	ソフト
21日	●ザ・ゴルフ(仮題)　パック・イン・ビデオ MSX2/ROM/価格未定
上旬	●アルギースの翼　工画堂スタジオ MSX2/2DD/7,800円
上旬	●R・TYPE　アイレム MSX、MSX2兼用/ROM/価格未定
中旬	●ラスト・ハルマゲドン　ブレイン グレイ MSX2/2DD/7,800円
下旬	●TWILIGHT ZONE II～なぎさの館(仮題)　グレイト MSX2/2DD/6,800円(予価)

発売日未定のソフト

- ●スナッチャー　コナミ
  MSX2/2DD+SCC/9,800円
- ●王家の谷 エルギーザの封印　コナミ
  MSX/ROM/価格未定
  MSX2/ROM/価格未定
- ●アルギースの翼　工画堂スタジオ
  MSX2/ROM/7,800円
- ●幽霊君　システムサコム
  MSX2/ROM/価格未定
- ●田代まさしのプリンセスがいっぱい　HAL研究所
  MSX2/未定/価格未定
- ●パチプロパチ夫くん　HAL研究所
  MSX2/ROM/価格未定
- ●ビバ ラスベガス　HAL研究所
  MSX2/2DD/価格未定
- ●DOME　システムサコム
  MSX2/2DD/9,800円
- ●ラクーン　T&Eソフト
  詳細未定
- ●トリトーン2　ザイン・ソフト
  詳細未定
- ●ぎゅわんぶらあ自己中心派　ゲームアーツ
  MSX、MSX2兼用/ROM/価格未定
- ●首都奪回　ZAP
  MSX2/2DD/価格未定
- ●名監督　JDS
  MSX2/2DD/価格未定
- ●ベトナム1968　スキャップトラスト
  MSX2/未定/7,800円
- ●スターシップランデブー　スキャップトラスト
  MSX2/未定/7,800円
- ●ワンダーボーイ・モンスターランド　日本デクスタ
  MSX2/ROM/価格未定
- ●クレイジークライマー　日本物産
  MSX2/ROM/価格未定
- ●首斬り館　BIT²
  MSX2/2DD/価格未定
- ●アメリカンフットボール　ビングソフト
  MSX2/2DD/6,800円(予価)
- ●マイト・アンド・マジック　スタークラフト
  MSX2/ROM/9,800円(限定販売)
- ●通信対局棋力検定編　マイティ マイコン システム
  MSX2/2DD/価格未定
- ●囲碁寄せ編「二連星PART5」　マイティ マイコン システム
  MSX2/2DD/価格未定
- ●エメラルド・ドラゴン　バショウ・ハウス
  MSX2/2DD/価格未定
- ●釣りキチ三平～謎の魚編(仮題)　ビクター音楽産業
  MSX2/2DD/価格未定
- ●白夜物語・ウィンチェスター家の末裔　イーストキューブ
  MSX2/2DD/価格未定
- ●アークティック　アートディンク
  MSX2/2DD/5,800円
- ●琥珀色の遺言　リバーヒルソフト
  MSX2/2DD/価格未定
- ●悶悶モンスター　タイトー
  MSX2/ROM/価格未定

的を絞った切り口で、鋭くゲームを批評!! そのゲームの楽しみ方あるいはゲームの周辺事情などを織り交ぜて、今日も書く書く、MSXソフトウエアレビューだあー!

ビデオカメラが売れてる時代です

エディパル

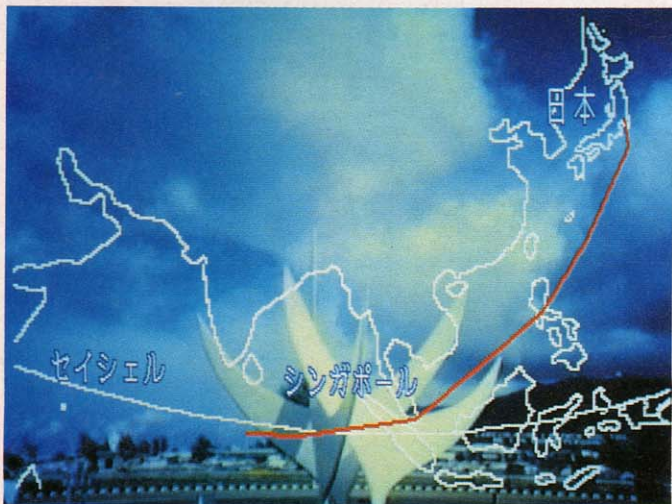
趣味がビデオです、自分で作品作ってます なんて人がふえているみたい。じわじわと。じゃあ、MSXで、ちょっとやってみますかね。

そういえば、約2ヵ月前、友人がビデオカメラを買った。何に使うのかと問うと、「普通のカメラのかわりだよ。写真のかわり。ワルイかな?」。いえいえ、めっそーもない。お金持ちですね、なんていいません。そうこうしているうちに、つい最近、この原稿を書く3日前にも、「大きな買いものをした」、と別の友人から連絡が入った。何を買ったのじゃ? あ、わかった、スイッチを押すと電球がつく耳そーじ機でしょ?「ビデオカメラ」。

みんなどーしたの?

ちょっと余裕ができたら、みんなビデオカメラに走る。なんだよそれは、と、ふと手を胸に当てながら胸に手を当ててみて考えると、あ、やっぱオレもほしいわ。ということになってしまった。みんなほしいわけね。トホホ。

私は、凝り症である。やるからには、とことんの人である。だから——だから、ビデオにハマるのは意識的に避けていた。ビデオカメラなんか買った日にゃあ、ただそれを、録ったものを再生するだけで、満足するわけがないからである。しかし、その日が、来たようだな、ついに。ああ神よ、ついに、ビデオ編集に手を染めてしまったのであったー! MSXでできてしまうんだもん、それも結構できがいいのである。ビクターのビデオエディティングキット『エディパル』というソフトである。ワイプが60種類! ほお。ワイプってご存じ? 奥さんじゃあ、ないよ。画面を掃除、スムーズな画面切り替えのための特殊効果なわけだよ。

⬆タイトルだよ。なんかカワイイねー。

⬆南洋風景(!?)に、絵をかさねてみました。これ静止画、つまり今は写真で見てるからさほどの感動もないが、ビデオで流れているところを見ていると、結構、来るものが。

のびているのではないよ

文字がのびているのは、暑いからとかではないで。なんてバカ言ってる場合ではない。見る者の目をひく意味での効果、いろんな技が作れるのだ。たとえば、こういう出現パターンは、という例でした。

文字出現!

朝の奥さま番組とか、ちょっと低予算のドキュメンタリー番組とか見てると、タイトルのところで文字が、ズワワワッと出て来て、ひっこんでみたいな効果、見たことありますよね。ワイプと専門用語でいうらしいんですが、それが、MSXとこのソフトで60種類のパターンから選べ、実行できるってわけ。

⬇いきなり画面の中央に何か出てきたぞーい!

⬇見る見るうちに、タイトルが。カッコイイじゃん。

これがそのハードウエア

⬆デジタルオーディオに迫る！　ようなサウンドも自慢の、〝HR-S5000〟。

⬆ターボモードで処理速度が２倍！　RS-232Cもついてる。〝HC-95〟でした。

ビクターのビデオって、やっぱり定評あるよね。で、このソフトの実験に際しては、ビクターのビデオデッキを使わなきゃしゃーあんめーなーと、借りたデッキが〝HR-S5000〟。S-VHSのヤツだわ。178,000円なり。テープの経過時間を指定してやるだけで見たい場面が呼び出せるリニアタイムサーチってのがついてて便利、でした。いいデッキだな。ちょうど今、家のVHSのデッキこわれてんだよねー、と思っていたら、取りに来られました。あははは。

そして、MSX2のマシンは、やっぱり、これを使うしかないということで、〝HC-95〟。お値段は198,000円。えー、そして使ったカメラは……某メーカーの一体型のでした。あはははは。何を笑っておるのじゃ、私は。

そんで、画面を分割して、編集点を探すことができるってか？　文字も拡大できる。タイトル集も入ってるのね。ふーん、次の日、ビクターさんから一式借りたのでありました。

ああ、こりゃ、おもしろいわ。センスがいるけど。その昔、扇千景が(！)、「わたしにも写せます」とか何とかいっちゃって、８ミリ撮影機のフジカ・シングル８なるものがあって、それでお子さんの成長を撮りましょう、なんてね。大きなお世話だっつー感じだったんだけど、確かに、自分で映画もどきみたいなのを作ることができるというのは、魅力ではあった。

それが、今じゃビデオカメラとデッキがあれば、どんどこどんどこ編集ができて、MSXとビデオ用のツールがあれば、ヘボいテレビ番組程度の作品は作れちまうわけ。

さっき出てきたワイプとかを使って、ズワーッとタイトルが出てくる。MSXを使って文字を引っぱり出して、字幕スーパーまがいのことをやってみたり、グラフィックツールであらかじめ描いておいた絵を重ねてみたり。知らないあいだに昼が夜になり、そして朝に。会社に出て来いってか!?　あーはいはい。ネムイワー。

今はビデオ全盛。想像力豊かで、ちょっとした芸術ゴコロがあり、すこしコンピュータがわかる人にとってみれば、こんなに生産的な道楽はないかも。とりあえず、一般家庭のレベルでは、誰もが驚くようなビデオ作品制作が可能なんだよね、と、今さらのように思った私。え？　遅いって？　いいじゃん遅くても。知らないでずっといるよりマシだよぉ。

使いこなす、というところまでは使ってないけれど、とりあえずのビデオ編集のステップとして、エディパル、おもしろい存在だね。

データ：日本ビクター、MSX2、2DD、19,800円

評/田中パンチ
（新しもの好きの青年）

構成はあーせーこーせー

編集機材
S-VHSデッキ　HR-S5000
AVパソコン　HC-95
パソコンソフト　EDIPAL

編集部旅行記録

編集機材
S-VHSデッキ　HR-S5000

下から文字が出て来て、横に絵が流れて、そいでもって、ジエンド。こういうツールっていうのは、使う人の感性で、10徳ナイフにも、サバイバルナイフにも、カミソリにも、またただの竹刀にもなる。それだけに、答えのないロールプレイングゲーム的なニュアンスにドップリとつかってしまう瞬間もある。もっともっと、感覚を持ち上げねば、いかんなーと感じる。

10段階評価

	パンチ	千倉	ラメン
第一印象	6	6	7
操作性	7	7	7
グラフィック	7	7	6
シナリオ	6	6	5
お買得度	7	7	6

都会では、刑事稼業もらくじゃない

マンハッタン・レクイエム

エキセントリックな人間が、あちこちに待ち受ける都会。うそをつかれても、「帰れ！」といわれても日夜、通いつづけなくては、誰も助けてくれません。

☗んーきれい……秋元康と、高井麻巳子が新婚生活を送っているらしいけど、不思議

去年、ニューヨークに行った時、アリスという25歳の女の子と、お友達になりました。将来はフリーのジャーナリストを目指すという彼女に、「今週の土曜日、いろんな友達が遊びにくるから、顔だしてみない？」と、うれしい招待をうけ、「ワーイ！」。ワインと、日本から密輸したうめぼしを持って、マンハッタンはイーストサイドにある、彼女のアパートへおしかけました。

最初に紹介されたのが、彼女の彼のダン。ニュージャージーでコミュニケーションの研究をしているという大学院生。次に紹介されたのが、彼女のルームメイトのジョン。マンハッタンのチェイス銀行に勤めるエリートサラリーマン。

え？　恋人がいて、男の子のルームメイト？

私は、きっと自分のヒヤリングが悪くて、彼女の説明を聞き間違えたのだろうと思い、

パルドン？

と聞き返したところ、やっぱりどうもそうらしい。恋人がいながらにも、違う男の子と同じアパートに住んでるんだなあ！

「なんで？　て聞かれてもねえ、こういうのって珍しくないのよ。親から独立するのは、当たり前だし、だからといってマンハッタンの家賃は高いし……。みんなルームメイトをさがすのよ」

その相手が男の子であっても、恋人は無関心らしい。「週末に会えるからいいんだ」なんて、至って楽観的。それぞれの夢、仕事が何よりも大事だと豪語するニューヨーカー達！　さすがマンハッタン！って感じでした。

ずいぶん、かっとんだ前おきでしたが、このマンハッタン・レクイエムも、登場人物が、めっきり都会していました。

それぞれに野望があって、中には倦怠している人もいて、結婚関係、離婚関係、財産関係がうずまいていて、嫉妬関係があちこちに見え隠れしていたりなんかして……。

私は、それぞれの登場人物のせりふごとに揺れ動き、いろいろな想像をし、時には疲れきり、時には腹をたて、むやみにキーボードをたたき、はっと気がついてこんなことではいけないって反省し、また新たな気持ちで操作、いや捜査にのぞみ、再び深い失望とともに、BARブレスにもどる。J.Bは、いつも同じものしか飲んでないみたいだから、私の場合は冷蔵庫へ向かい、ドライビールかおばあちゃんが作ってくれた梅酒を飲んだのよ。ああ、酔っぱらわずにいられない……。

☗何度行ってもおなかのすく所。向こうがわのお皿がかっぱえびせんの巨大判にみえたのは私だけかな。

難航する理由に、名前が覚えられないっていうのがありました。カタカナっていうのは、なんて実体がないんでしょう。捜査初期の頃は、ローレンだか、アーロンだか、ロベルタだかイゾルテ(これは、六本木のレストランの名前だ) だか、バンゼッティだか、トラサルディ (これはタツノオトシゴのブランド名だっけ)だか、ビンセントだか、コンセントだか、ウーン？　わからなくなる。

ここで余談になりますが〝似たもの同士〟のコーナーです。くだらない話なのですが、実話です。ある、日本人のミュージシャン、レッドウォーリアーズっていうロックグループのボーカリストの田所さんが、アメリカの番組に出演した際のことです。「アメリカでおそわった英語は何ですか？」と女性のアナウンサーに質問され、「サナバビッチです」と、答えたんだそうです。「クソー！」っていうような意味なのですが、アメリカのテレビでは、放送禁止用語にちかいらしい。周りのスタッフはヒヤーっとしたらしいのですが、そのアナウンサーは、「サンタモニカビーチ」って聞こえたらしいんです。「なんですって、もう一回言ってください」なんて、言ってしまったものだから、さあ、大変！　「サナバビッチ！」。田所さんは無心に答えました。はっと気がついた、そのアナウンサーは、かわいそうに、番組中に泣いてしまい、あぶなくクビになりそうだったんですって。

そんなわけで、難しい言葉に土

セリフごとに、ふきだしちゃった！

☗夫と別れ、お金にはこまらないけど、愛にうえているの、っていう倦怠夫人。

☗ほとんど、ノリだけで生きている奴。無視はできない。大事な事も言ったね。

⬆アンディ・ムーアのお姉さんが町へ来ているという情報が入った。それいけ！

苦しい時の3人だのみ お願い、何とかお力を!

「そら、行ってこい！」と、背中をたたかれ、いさぎよく出ていくのだけど、J.Bだって人間です。1人では心細い。誰をも信頼できないこの町で、唯一いや、唯三、心を開放できる方々です。でも、頼りすぎてもだめ。歩くのはJ.Bです。

⬆ジャドがある程度、的をしぼってくれるのであたってみる。「犯人じゃないって」というと、次の指示がくる。

⬆新聞記事を調べてくれたり、笑顔ではげましてくれたり、とてもうれしいけど、お願い！〝白い錠剤〟の検査結果を！

⬆いつ、来てもお酒くさいのよね。本当に働いてるのかしら。「ここで飲む酒は最高だ」っていうのは十分わかりました。

たばこって必需品ね。

⬆飲むのはいつもバーボンです。反乱、密造禁酒法と、まさに米国のナショナルドリンク。

フィリップ・マーロウはキャメルだった。J.Bはラッキー・ストライクです。アメリカンタフガイにお似合いのブランドだから、とてもノスタルジック。

地名があります。イーストビレッジとイーストサイドは、全然違うのに、ウェストサイドまで出てきて混乱させられました。

〝I LOST MY WAY！〟お待たせいたしました。このゲームでうれしいのが、マンハッタンの地図。地名を地名としてだけ、受け取らずに、1回1回地図上の位置を確認しておくと、もう体でもってニューヨークの地形を把握できてしまうんですね。ガイドブックを見ただけではピンとこないし、ニューヨークのビデオを見たとしても、部分的にしか、確認できない場所を、地図で確かめながら、飛ぶように移動できる。それも捜査をしながら……。絵はもちろんのこと、それぞれの場所の説明やデパートのコメントなども、とても丁寧でした。

これで、ニューヨークへひとりで行って、変なタクシーの運転手さんにどこかへ連れていかれても、ある程度の地理的確認ができるでしょう。

でも、これだけはまっちゃうとソーホーで、ヒギンズアパートを探したり、市立図書館でジェーンを探したりしてしまいそうです。

ダイアンやバーバラやグレスにも会ってみたいな。考えてみると気の強い女ばかりですね。

しかし、今回の疑似体験で、傍目にはかっこよくみえる刑事の仕事も、実は地味な捜査の連続だということを知りました。

質問しかできない、問い詰めたところで、しらばっくれられたら、そのまま帰らなくてはいけない。できることといったら、もう1回、そして2回とたずねてみることだけなわけです。

しつこくないと、誰も部屋を見せてくれません。しつこくないと誰も遺言状をみせてくれません。しつこくないと……。

ネタはあがってんだ! 白状せえ

⬆問い詰めてみても、こんな怖い顔で、にらまれると、思わずあとずさり……。

⬆あなたの気持ちもわかるけどこれは殺人事件なんですよ。はっきりして！

東京の営業マンになったつもりで、取り組みました。相手は人間です。知れば知るほど、傷あとが見えてきて、愛が見えてきて、そういう一切を包み隠すのが、都会というステージなんですね。

本当に映画をみるような気分でマンハッタンを歩きまわりました。ただ、もうちょっとよくばると、主人公の私にも、いやJ.Bにも色恋ざたのひとつくらいほしかったなあ……。

最近の映画では『容疑者』、『レンタコップ』、『張り込み』など、刑事と関係者の間に愛が生まれるパターンが多いんですよね。あんまり軟弱な刑事でも仕方ないけどどっかで心のときめきがあると、捜査にも力が入る？　勝手なことばかり言ってますが、J.Bの人間的な部分に興味を持ちました。

データ：リバーヒルソフト、MSX2、2DD、7,800円

評/千倉真理
（エンの下のDJ）

10段階評価

	パンチ	千倉	ラメン
第一印象	8	8	8
操作性	7	9	8
グラフィック	9	9	9
シナリオ	7	8	9
お買得度	8	9	8

キミはグリーンの魔術師になれるか

ワールドゴルフII

「やっぱりゴルフは大自然の中でやりたいよなぁ」
とか言いながら接待ゴルフでゲンナリのお父さん。
家でやるときは、本気(マジ)でやってもいいんだよ。

⬆アブラぎった男のアップショットがパワフルかつバイオレンスなタイトル画面。

みんなはもう夏休みの計画は立てたかな？　こんにちは、あなたの心に灯をともす、ラメン田川です。いいよねー、夏休みってさ。スイカ食べたり海に行ったり、はたまた家族で旅行とかね。子供はワーワー言いながら遊んでいればいいけど（もちろん宿題とかあるので遊んでばかりはいられないと思うけどさ）、お父さんやお母さんにとってはナカナカ厳しい時期ですよね。どこに行くにもお金がかかるし。かといって家にずーっといるのも考えもの。「どうしようかしら」と悩むお母さんの姿が今にも想像できちゃうのです。

⬆トーナメントに出場するか、トレーニングしてコースに慣れるかをここで決定。

話は変わりますけど、最近野球チームを作って、ちょくちょく試合してるんです。Mマガとログインとファミ通の合同チームなんですけど。たまには青空の下でスポーツでもしなきゃ、体もナマッてしまう。この歳で老化を気にし始めましたからねー。個人的なコトなんですけど、私は一般に球技と呼ばれるものは大好きなんです。バレーにバスケット、サッカーに卓球、ドッジボールにポートボールまで、ひととおりやってたんですよ。でもね、そんな私にも1つだけ大っ嫌～いな球技（と呼んでいいのかな）があるんですよ。それがなにを隠そう、ゴルフなんです。

人間がその物や人を嫌う理由というものは、案外他愛ないものだったりすることが多いでしょ？　私の場合もそうなんですっ！　小学校1年の時、学校のグラウンドのすみにあった砂場で遊んでたんですよ。そしたら上級生の人が家からゴルフのクラブを持ってきたんです。「へぇ～、これがゴルフで使う棒（当時は〝クラブ〟という名前も知らなかった）かぁ～」と思い、ちょっと触らせてもらおうと近づいたとき、ちょうどスイングした瞬間で、クラブのヘッドが私の腹部に喰らいついたのです。専門用語でいうと〝芯を食った〟というそうです。それ以来、私はゴルフ恐怖症になってしまったのです。だから、ゴルフのゲームをできるだけ避けるようにしてたのです。この『ワールドゴルフII』も、「仕事だから」と割りきってプレイしたのですが……おもしろい（あらあら）。

⬆ドライバーでの第1打が今までで一番飛ぶと、ちゃんと教えてくれる。ほぉ～。

⬆けっ、こんなホール楽だぜ！　なんてタカをくくっていたら、バシャ～ッ。

グリーンは招くよ(1)
ホールインワンへの憧れ

ゴルフをする人にとって、ホールインワンはまさに夢のまた夢。ハンデがいくつとか、フォームがどうのとか言ってるうちは、まだまだですね。だからこういったゴルフゲームでズバーンとぶちかましちゃいましょうよ、ね。とはいってもパー5のホールでホールインワンをするのは、どういう手段をとっても無理。だから各コースにあるパー3のショートホールで狙うしかないのだ（あたりまえ）。

で、少しでもホールインワンを目指す人は定規をディスプレイにあてて、ちゃんとまっすぐ飛ぶように確認しよう。あとは風速、風向によってアングルやスタンス、パワーを加減して打つといいのさ。自信のない人はゼヒやってみてね。

⬆クラブよし、アングルよし、スタンスよし。そぉ～れ飛んでけ～。

パチパチ 9ホールまでの成績ですよー！ ワーワー

それでは（ほかの仕事もそっちのけで）実際にプレイしてみた結果を、アウトとインに分けて報告してみましょう。まずは前半8ホール（アウト）です。やはり日頃の運動不足のせいか、思いどおりのパットができず、トータル3オーバーの7位。トーナメントリーダーは最近絶好調のフジキ選手、といったところ。

⬆まぁ、がんばってはいるんですけどねぇ。これが実力なんですよ。

⬆ボギーがひとつ、バーディー、ダブルボギーがふたつ。あーあー。

グリーンは招くよ(2) サンドウェッジと私

順調にフェアウェイをキープし、グリーンに乗せてパット。これが理想的なゴルフの形。しかし、そううまくばっかりいかないのもゴルフの醍醐味(?)。グリーン手前のバンカーにハマッてしまうこともしばしばの私にとって、サンドウェッジは欠かせない存在なのだ。しかし、思うにサンドウェッジが上手に使えてこそ一流のゴルフプレイヤーではないか。そんな気がする今日この頃なのです。

で、使いかたのコツなんですけど、パワーを少なめにしてギリギリグリーンに乗せるようにし、トップスピンをかけてよく転がせる。これはなかなかベターな方法だと思います。成功すると、ほれ、このとおり(写真参照)。ねっ!

⬆ほれほれほれっ! 見てよ、このミラクルショットを。フフン!

あれほどゴルフ嫌いだった私がなぜこれほどまでにおもしろがってしまったのか? これからは、このゲームの魅力を追求してみたいと思います(そんな大ゲサなものではないんですけどね)。

まず、とことんリアル! バンカーにボールが落ちれば「バフッ」と音がでるところや、池に入ってしまったときは水しぶきが飛ぶところなんざ、まさに実戦さながらであります。こういった心ニクイ配慮がプレイヤーをゲームの世界にズルズルッと引き込んでしまうのです。最初、これを見たときは「おー、やってくれるじゃん」と、自分が池ボチャしたこと自体よりも、その処理に見とれてしまい、3秒後に「あ、打数が増えちゃったんだ……」と我に返ってしまうアリサマと40人の盗賊。このゲームでのリアリティーは、ひとりよがりでない、ほどよい加減なので好感が持てた。ホール全体のグラフィックもなかなか写実的だからこそ、すんなり遊ぶことができたのではないかと思う。うんうん。

次に、プレイヤーが成長するというところ。スタート時はENIXオープンにしか出場できないのだが、この大会で優勝(または上位入賞)を重ねていくと、自分のレベルが上がり、1段階上の大会に出場できるのだ。これはいいシステムなんじゃないかな。ひとつのコースを何度もプレイしてると、だれだってアキてしまう。早くレベルを上げて、次の大会に出たいという向上意欲(?)をそそられてしまうのは、やはりこのゲームがおもしろい証拠のなにものでもない。

うーん、でもね、このゲームを100点満点で採点すると、80点なんだなーこれが。へへ〜、これまでいろいろホメたけど、やっぱり80点。なぜ、ホワイ!? まぁ、理由はあまりないんですけど、大きなものが1つあるんです。それはね、1人でしかプレイできないというところなんです。スポーツゲーム全般に言えることなんだけど、1人で遊ぶよりも2人以上で遊んだほうが絶対に(おいおい、そんなにはっきり言っていいのかよ)おもしろいのです。いくら1人で遊んでいて、あーおもしろいと感じても、しょせんはひとり相撲。ヘソから腸が出てしまうほど笑ってしまいそうなギャグを、だれもいない場所で言うようなものなのです。プレイヤーのレベルが上がるからといったって、ロールプレイングゲームじゃないんだからさ。

とまぁいろいろ勝手なことを書きましたが、買って後悔しないソフトですよ。これをお父さんにやらせてみても、おもしろいですね。

データ:エニックス、MSX2
2DD、7,800円

評/ラメン田川水胞
(汚れた未成年)

⬆ENIXオープンのコーヒーブレイクに表示されるグラフィック。女性の顔が怖い。

⬆1つのホールでダブルボギーを超えると"ガンバッテ!"と表示されるのです。

ENIXオープンの結果だ!!

パチパチ

長かったENIXオープンもなんとか終了しました。かくしてその結果は!? 残念、2位でした、2位。惜しいなぁ〜、一所懸命がんばったのにさぁ。ちえっ。やっぱりフジキは強かったわ。と、がっくり首をたれていたら、聞きなれない音楽。えっ? そうです。レベルアップしたんですよ、ダンナ。前回優勝したことに加えて今回の2位。これまでの苦労が報われたんですね。

で、レベルアップするとどうなるかというと、別の大会に出場できるんですよ、奥さん。それではJAPANオープンに出場しようかなーっと! ランランラン(とスキップしながら去る)。

⬆おかげさまでレベル2になりました。うれしくて思わず涙が(大ゲサ)。

⬆やっぱりフジキには勝てませんでした。これでも健闘したほうですよ。

⬆棚にならぶ優勝カップが私の心をいやしてくれる。うーん、しみじみ。

ちくちょ〜お!

⬅JAPANオープンの結果。4位でした、トホ。

こんな娘とコースをまわってみたい♥

⬆遠くを見つめる女性。なにを隠そう、彼女は野鳥の数を数えているのだ(うそ)。

10段階評価

	パンチ	千倉	ラメン
第一印象	8	7	5
操作性	7	6	7
グラフィック	9	8	9
シナリオ	7	7	8
お買得度	8	8	9

SONY

①冷静で、②ケンカっ早い男が勝つぜ。

ディスク・ゲーム、極めつきの大作が来た。

MSX2 HiTBiT

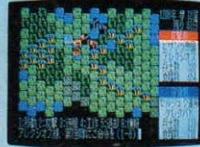
歴史シミュレーション決定版！

もはやゲームじゃない。キミのもうひとつの人生だ！

ユーラシア全土を統一するのは誰だ!!

わずか5人の家族を200万の大騎馬軍団へと成長させ、モンゴル・アジア・ユーラシアを統一。空前の一大帝国を築きあげた英雄ジンギスカン。その巨人の愛と戦い、と夢に迫る、壮大なシミュレーション・ウォー・ゲームだ。

鬼才シブサワ・コウのこれぞ自信作！

●壮大なスケールをそのまま伝える迫力・洗練のグラフィックス。

⬆戦いにつぐ戦い。これは臨場感あふれるHEX戦の一画面だ。
■BGM全曲オリジナル
■新コマンド導入で戦術アップ。多彩な戦術コマンドをどうあやつるか。キミのウデしだいだ。

シナリオは2篇（モンゴル篇・世界篇）。世界篇は4人までのマルチプレイ方式。⬇

蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン

●将軍の抜テキや、後継者づくりなど、キミの「人間」を見る眼も試されるぞ！

新発売

MSX2 2DD ×2
¥9,800
HBJ-G067D
©KOEI

ど迫力のゲームを受けてたつ、実力派のディスク内蔵マシン。

●大容量の3.5インチFDD内蔵●スピコン、連射ターボ、ポーズ機能搭載●かな、CAPロック等の集中インジケーターゾーン●BASIC解説書つき

F1XD HB-F1XD ¥54,800

歴史シミュレーション・ウォー・ゲームの豪華3部作！

天下統一へ、血沸く！
舞台は戦国の世。戦略・戦術の限りをつくして、いまこそライバル大名を蹴ちらすときだ！
世紀のロングセラー MSX2
信長の野望 全・国・版
2DD ×2
HBJ-G064D
¥8,800 ©KOEI

中国統一へ、肉躍る！
何と255名の登場人物。敵に回せば手強い知将・猛将数知れず。男の統率力が問われるときだ！
知略の総力戦
三國志
MSX2 2DD ×2
HBJ-G065D
¥12,800 ©KOEI

敵は強力7人衆！

MSX2初の本格ボクシング・ゲーム

スピコン、連射ターボ。勝つために生まれてきた底力マシン。

●毎秒最高24発！連射ターボ●スピコンでゲーム進行自由自在●カーソルジョイスティック付き●かな・CAP等の集中インジケーター

F1Ⅱ HB-F1Ⅱ ¥29,800

ボクサーを育て、鍛えて、目ざすは実力世界NO.1。

●トレーニングモードで選手を鍛え、ウオッチ（観戦）モードで相手の実力をうかがい、ランキングorトーナメントモードで世界チャンプを目指す。6つのモード8人までのプレイヤーで遊べる、奥の深いボクシングゲームだ！

血を吐くトレーニングに負けず、戦え、明日へ。

試合に勝つごとにパワーアップ。次の挑戦者は、誰だ。

ファミリーボクシング MSXタイトルマッチ

新発売

MSX2 2メガROM
HBS-G066C ¥5,800
©Wood Place/Sony Corp. NAMCO

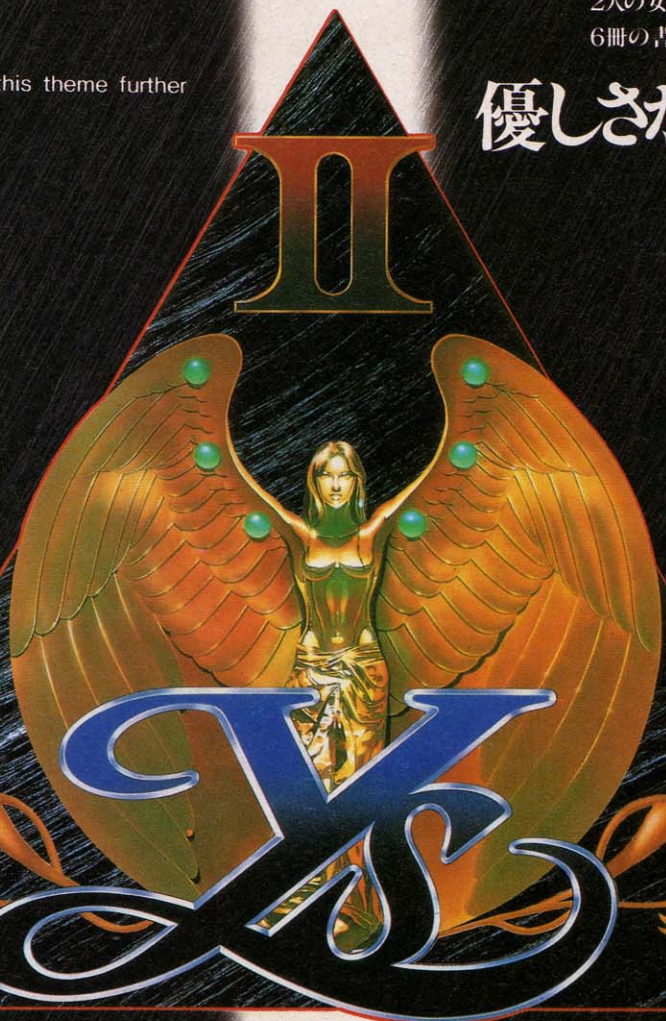
Falcom

「イースII」

ANCIENT Ys VANISHED THE FINAL CHAPTER

"The Impression"
We made "Ys II" because
We were interested in exploring this theme further
This Software for Game 1988
Works made in Tokyo

2人の女神とは誰のことなのか?
6冊の書物に書かれた物語の本当の意味とは?

優しさから、感動へ。

■アイテム数が増え、さらに6種類の魔法が加わり、敵との戦闘バリエーションが豊富になりました。基本操作は前作と同じですが、「入口に入りやすい」「複雑な地形も歩きやすい」など、操作性はさらに向上しています。高速モードでプレイしても、わずらわしさは感じません。

■前作の4倍のデータ量を有し、3部構成からなる壮大なストーリー、曲線的、立体的でリアルなグラフィックとより広大なマップ、前作以上の重ね合わせ処理、スクロールの高速化により、ゲームの奥行きをさらに深めました。

■レコード、CDにもなった前作をしのぐオリジナルBGMが24曲、さらに、各シーンにマッチした数多くの効果音がゲームの臨場感をさらにアップさせます。デカキャラとの闘いも、より迫力が増します。

イースIIは、イースの続きです。

イースがなくてもイースIIはプレイできますが、イースをプレイしておくとイースIIがより楽しめます。

「イース」の優しさを継承しさらにグレードアップした「イースII」

新発売

イースII MSX2版発売!

DISK 専用版

■ジョイスティック対応
■1ドライブ使用可能
■パナアミューズメントカートリッジ対応(S-RAM)

¥7,800

3.5'-2DD
3枚組

Falcom 日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

通信販売(送料無料)

●現金書留の場合
氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。

●代金引換の場合
電話やFAXやハカキで、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。

TEL 0425(27)6501 FAX 0425(28)2714

Wダブル チャンス 限定版 発売中

新発売を記念して特典付限定版を発売いたします。

特典1. 文書保存用オリジナルフロッピーディスク付

特典2. オリジナルディスクキャビネットが当たる抽選券付(100名様)

※オリジナルディスクキャビネットの抽選は8月末日(当日消印有効)で締切らせていただきます。※賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。
※限定版の商品には、**限定版**シールが貼ってあります。売切れの節はご容赦願います。

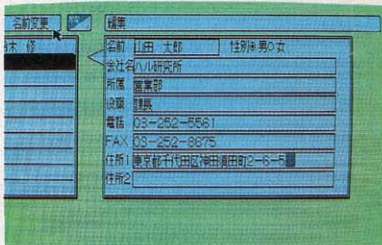
ラブレターも、お見舞いの手紙も。
文書の代筆ならなんでもおまかせ。
HALNOTEの面白オプション。
自動文書作成プログラム「直子の代筆」。
新しいアプリケーション・ソフトが続々登場するから、
やっぱりHALNOTEは面白い。

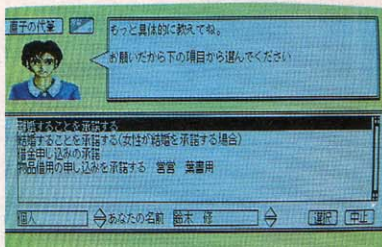
株式会社 HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F ☎03-252-5561㈹

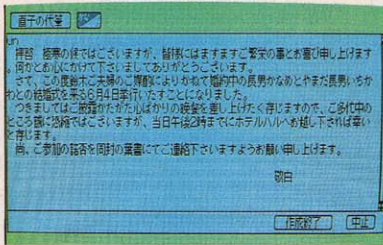
NEW アプリケーションソフト

画面の指示に従う会話形式で、文書を自動的に作成できる代筆機能。

代筆プロセッサ「直子の代筆」

ワープロに不慣れでも、文書作成が不得意でも、簡単に文書を作成できるソフトです。ほとんどがメニュー選択方式で、特別なキー操作を覚える必要がありません。ビジネス用と個人用の様々な文例〈**例えば、愛の告白文や詫び状、披露宴の挨拶文など、思わず笑っちゃう文書も盛りだくさん**〉あらかじめプログラムされ、利用できます。操作は簡単。画面に表示される指示に従って時候のあいさつを選んだり、文書に書き込む相手の名前や会社名、役職名、日時などのキーワードを入力するだけ。最初の設定だけ済ませれば、後は自動的に、キーワードを盛り込みながら文書を作成します。辞書を広げて言葉使いにあれこれ悩むこともなく、ワープロを使ったことがなくても、短時間で文書が作成できます。キーワードだけを変えて、同じ文書を利用することもできます。

❶ 差出人の名前や役職、部署などを登録しておけば、作成される文書の差出人住所欄に自動的に書き込めます。

❷ 個人編・ビジネス編のさまざまな文例から、使用したい文案を選択できます。

❸ 画面の指示に従って、文書中に入れる名前や日時を選択するだけで、自動的に文書ができあがります。

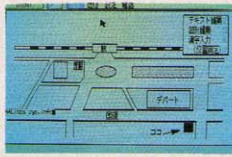
※直子の代筆の画面写真は、開発中のものです。

❹ 時期に対応しているため、時候のあいさつ文も季節に合った文例が表示されます。

NEW アプリケーションソフト

ネットワークへの参加が楽しめる。図形を使った通信も楽しめる。

図形通信プロセッサ Gterm(ジーターム)

お手持ちのMSX2とネットワークのホストコンピュータとの通信が可能です。

- 電子掲示板(BBS)での情報交換
- 電子メールで手紙のやりとり
- リアルタイムでのおしゃべりや電子会議
- データベースの利用
- ネットワーク上での図形データの送受信通信中の入力には、かな漢字変換が利用でき、リアルタイムでかな漢字混じりの文書を送信できます。受信したデータのダウンロードも可能です。

注) 図形が送信できるのはMSXネットだけです。

ディスクの中身が画面に絵で現れる。マウスやトラックボールでクリックするだけ。

デスクトップ バインダ

ディスクやファイルの管理、アプリケーションソフトの実行などをコントロールするのがこのデスクトップバインダ。HALNOTEを起動させると最初に画面表示されます。

- すべての機能は、アイコンやインデックスによりビジュアルで管理
- バインダーカラー、インデックスカラーの変更が自在

連文節変換、JIS第二水準標準装備。ワードプロセッサの機能に、作画機能もプラス。

日本語ワードプロセッサ

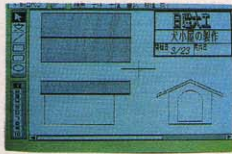
強力な日本語ワードプロセッサ機能に、多彩な作画機能を搭載。文書だけでなく、文書中に地図や絵を描くこともできます。

- 連文節変換(二文節最長一致法)
- JIS第二水準までの漢字が利用可能
- 字体：斜体、影文字、袋文字など6種類
- 文字サイズ：10種類
- 作画機能：点、直線、フリーハンド、円、四角形、消しゴム、ルーペなどの機能をメニュー選択だけで簡単に利用可能
- ペン先、トーンの変更が自在
- カーソル操作で画像移動も簡単

精密な図形を描く。編集も自在。強力なドローイング機能。

図形プロセッサ

「日本語ワードプロセッサ」の作画機能より、さらに精密な図形や図面を作成できるのが、この「図形プロセッサ」です。

- 方眼付き画面により、丸、楕円、四角形などを正確に描写可能
- 図形の再表示、図形と図形の合体、重ね合わせの順位指定などもマウス操作
- 線やトーンの選択・変更も自在
- 線の太さや塗りつぶす箇所の模様も多彩
- 飾り文字7種類、文字サイズ10種類、デザイン文字11種類、タイル12種類

すべてのソフト上で、いつでも見れる、使える、デスクアクセサリ。

デスクアクセサリは、アプリケーションソフト動作中でも、ウインドウによって表示され、いつでも利用できます。

- スケジューラー機能を持ったカレンダー
- アナログ/デジタル兼用時計
- 10文字×12行のメモ用紙
- 電話帳(名前、郵便番号、住所、電話番号を登録可)
- 単語登録、外字作成

HALNOTE用ポインティングデバイス

HALNOTEには、最適なポインティングデバイスとして、「COBAUSE」(ニュートラックボール コボウズ)が用意されています。マウスと違い、操作のために動かすスペースが不要です。

HTB-60 14,800円

MSX2 統合化ソフト

HALNOTE

HALNOTE(バインダー) ROMカートリッジ ＋ 日本語ワードプロセッサ ＋ 図形プロセッサ 3.5インチ 2DDフロッピーディスク

HNS-100 3点セット29,800円

- オプション(簡単操作の文章作成ソフト)
  代筆プロセッサ"直子の代筆"
  7月発売予定 HNS-102 8,800円
- オプション(パソコン通信用ソフト)
  図形通信プロセッサGterm(ジーターム)
  HNS-101 10,000円

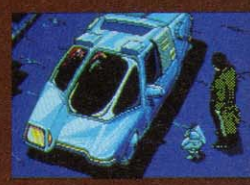
※直子の代筆を使うには、HALNOTEカートリッジが必要です。

※図形通信プロセッサGtermを使うには、HALNOTEカートリッジとモデムカートリッジが必要です。

★バージョンアップのお知らせ

このたびHAL研究所では、HALNOTEのバージョンアップを実施いたします。内容は、①テキストエディターの内蔵②固定幅印字機能の追加です。Newディスク、マニュアル共で、3000円で、お受けします。なお、ユーザー登録をしていない方は、このバージョンアップを受けられません。未登録の方は、至急ユーザー登録をしていただくよう、お願いいたします。

KONAMI

予告第2弾

●MSXマークはアスキーの商標です。 ●画面は、開発中のものです。

☆クイズに答えて、官製ハガキでご応募ください。

クイズ問題

■○にカタカナ（1文字）を入れて、コナミからでるサイバーパンク・アドベンチャーゲームのタイトルを完成させてください。

「ス○ッチャー」

応募方法 官製ハガキに、答え・郵便番号・住所・氏名・年齢・電話番号・学年（職業）をご記入の上ご応募ください。正解者の中から抽選で、豪華賞品をプレゼント!

あて先 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 コナミ㈱ 「スナッチャー・プレゼント」係

締切り 昭和63年8月31日（当日消印有効）

※賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

スナッチャーグッズ＆10万円を当てよう!

A賞 10万円の商品券 1名様

B賞 トランシーバー 5名様

C賞 レーザーガン 2丁セット 10名様

【侵人類】

某国の新兵器か？
それとも宇宙からの侵略者か？
国籍、目的、正体不明。
謎の生命体は人工の皮膚をまとい、
汗をかき、血を流すこともできる……
彼らは人の身体へすり替わることから
スナッチャーと呼ばれた！
西暦2042年のネオ・コウベ・シティで
展開される推理、追跡、銃撃戦。
コナミの新作は、
スリル＆サスペンスにみちた
サイバーパンク・アドベンチャー。
コナミ初のDISK版で、
この夏を震撼させる。

サイバーパンク・アドベンチャー●スナッチャー

SNATCHER™

MSX2対応　9,800円　緊急制作開始！　11月下旬全国同時発売予定
3.5″2DD（ディスク3枚組）＋スナッチャー専用カートリッジ付

PC8801版も同時発売

© KONAMI 1988

本格的シンキングゲーム登場！ ゲームエディット機能付!!

王家の谷
エルギーザの封印™

© KONAMI 1988

MSX1, MSX2対応　S·C·C搭載
価格未定　1Mビット　8月下旬発売予定
いま解明されるピラミッドの謎、古代エジプトの王族は惑星レムールからやってきた!?

あなたもゲームデザイナー
ゲームエディット・コンテスト

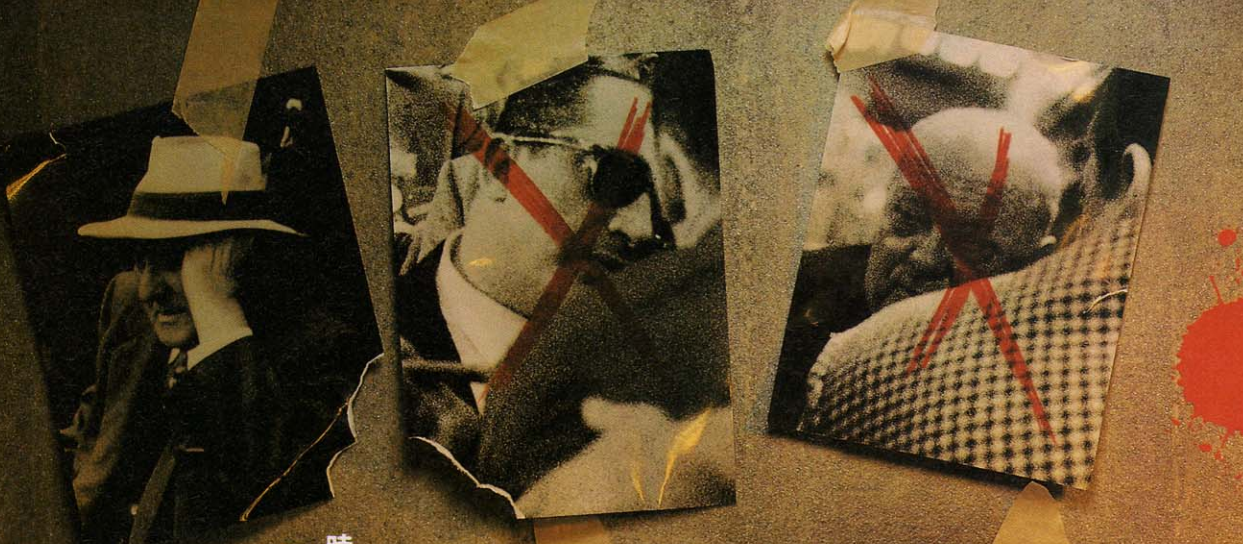
『ー王家の谷ーエルギーザの封印』のエディット機能を生かして、あなただけのオリジナルゲームを作ってみませんか？ 審査の上優秀者には〝エルギーザの封印オリジナルカセット〟をプレゼント!!

応募方法　パッケージに付いている応募用紙にゲーム内容を記入し、ご応募ください。

週刊テレホンサービス実施都市

関東地区
本社：03-262-9110
関西地区
大阪：06-334-0399
北海道地区
札幌：011-851-3000
東北地区
青森：0177-22-5731
秋田：0188-24-7000
北陸地区
新潟：025-229-1141
四国地区
愛媛-松山：0899-33-3399
九州地区
福岡-天神：092-715-8200
福岡-大牟田：0944-55-4444
鹿児島-志布志：0994-72-0606

コナミ株式会社

本社　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店　〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18
札幌営業所　〒060 札幌市中央区北1条西5-2-9
福岡営業所　〒810 福岡市中央区天神2-8-30

また殺ってしまった。
時は禁酒法時代。
ニューヨーク、マンハッタンは、闇の悪漢たちに支配され、
善良な市民は凶悪な悪漢たちの無法な行動や、
利権争いに巻き込まれていた。
ある日、偶然に殺人現場を目撃してしまったニコルソン。
彼は悪漢たちに命を狙われることになってしまった。
悪漢たちはあの手、この手の凶悪な手口で襲ってくる。
ビルの窓や倉庫の影から容赦なく降りそそぐ弾丸の雨、
ニコルソンは右手にマグナム、
左手には燃えたぎる正義と勇気で応戦する。
強いヤツしか生き残れない、シティー・サバイバル。
撃たれる前に、先に撃つ。
これが本物のハードボイルドだ!
ルール無用のシティ・サバイバル・ゲーム
マグナム危機一髪
エンパイアシティ―1931
C 1988 TOSHIBA EMI/I.S.I
MSX ●8KB以上のRAM構成のMSXシステムでご使用ください。 PS-2024G ￥5,800
通信販売
通信販売をご希望の方は、住所、氏名、電話番号を明記の上、必ず現金書留(5,800円+郵送料400円を同封)で下記住所までお申込みください。
送り先/〒110 東京都台東区上野7-2-9住友生命上野ビル 東芝EMI㈱マグナム係
東芝EMIのパソコンソフト
TOEMILAND
■お問い合せは:東芝EMI株式会社・第II営業本部・開発販売4部03(847)1491/東京第1支店03(844)5805/東京第2支店03(843)3751/第II営業本部・大阪営業部06(376)4131/名古屋支店052(221)8226/福岡支店092(713)1251/仙台支店022(227)8211/札幌支店011(241)3713
MSX はアスキーの商標です

モニターの中でお会いいたしましょう！
DRAGON QUEST II
ドラゴンクエストII
悪霊の神々
★マップの広さは前作(ドラゴンクエストI)の4倍!!
★個性豊かなモンスターが80数種類!!
★登場人物200人以上!!
★不思議な力を秘めた呪文22種類!!
★便利なアイテム60種類!!
■プロローグ
ある日、ローレシアのお城にひとりの傷ついた兵士がたどりついたのです。「ローレシアの王様！大神官ハーゴンの軍団が、我がムーンブルクのお城を……！ハーゴンは、まがまがしい神を暗闇から呼び出し、世界を破滅させるつもりです。ここ、このままでは、や　やがて、サマルトリアもローレシアも……う……うぐっ！」それだけ言うと、兵士は息を引き取りました。邪神の使徒・大神官ハーゴン！彼のため平和が、乱されようとしているのです。ローレシア国王は、若き王子に命じました。「王子よ。そなたもまた、勇者ロトの血を引きし者。その勇気と力で、邪教の教祖・大神官ハーゴンを打ち滅ぼしてまいれっ。サマルトリアとムーンブルクには、おなじロトの血をわけた者がいるはず。彼らを見つけ、仲間にするがよい。ゆけ、王子よ！」そう、ローレシアの若き王子、それが、あなたです。あなたの旅は、再び、はじまったのです。
■スタッフ
モンスターデザイン／鳥山明
シナリオ／堀井雄二
音楽／すぎやまこういち
プログラム／㈱チュンソフト
企画制作／㈱エニックス
MSX2専用絶賛発売中！
MSX 2メガROM RAM64K以上
MSX2 2メガROM RAM64K・VRAM128K以上
各¥6,800
ワールドゴルフII
新次元プレイヤー成長型トーナメントプロゴルフゲーム
●アマチュア・国内プロ・世界トッププロとプレイヤーがどんどん成長して行く。めざすは、世界トッププロだ。
●トレーニング、トーナメントモードの2構成・全72ホール／トーナメントモードでは、なんと合計100人のゴルファーが登場！
●ホールの強弱にあわせたスムーズスクロール。ズームアップ機能付。
●賞金制度と資格制度あり。
MSX2版 RAM64K・VRAM128K以上 3.5インチディスク2DD(2枚組)
絶賛発売中!! ¥7,800
■PC-8801FA/MA
■PC-88VA、PC-8801FH/MH
PC-8801mkIISR/FR/MR/TR
5インチディスク版2枚組 ¥7,800
■PC-9801/VX/VM/M/E(FM音源対応)
5インチディスク版(2HD) ¥7,800
■PC-9801UV/U(FM音源対応)
3.5インチディスク版(2DD)2枚組 ¥7,800
■FM77AV/EX40/EX20/40/20
(AV専用、2ドライブ専用)
3.5インチディスク版2枚組
■X1turbo/II/III/Z(FM音源対応)
5インチディスク版2枚組(2ドライブ専用) ¥7,800
(仏陀の聖戦)
ガンダーラ
GANDHARA
シナリオ・イラスト/槇村 正
プログラム/日高 徹
音楽/すぎやまこういち
MSX2版 RAM64K・VRAM128K以上 3.5インチディスク2DD(2枚組) ¥7,800
絶賛発売中！
■PC-8801FA/MA、PC-88VA、PC-8801mkIISR/PC-8801FH/MH、PC-8801FR/MR/TR(V2モード)2ドライブ専用 5インチディスク2枚組 ¥7,800
■FM77AV/EX40/EX20/40/20 (AV専用)2ドライブ専用 3.5インチディスク2枚組 ¥7,800
■X1turbo/II/III/Z(FM音源対応) 5インチディスク版2枚組(2ドライブ専用) ¥7,800
販売元 Konica コニカエニックス株式会社
発行元 ENIX 株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345

ATTACK'88 in SUZUKA

▲1987年F－1日本グランプリ

ふ〜っふっふっふ、なんと今年のアタックはね。昨年秋、日本全国のカーキチ野郎を、こ〜ふんのウツボカズラ………いやいや興奮のるつぼに陥れた。F1日本グランプリ会場・鈴鹿サーキットで行われるのだっ!!

「ほとんど主催者側の趣味じゃないか!」と罵られそ〜だけど、ぢつわ、ほんと〜にそ〜なんです。開発スタッフのみんなも、いつになく燃えてるんですよ。んも〜、みんな勝手だなぁ。

ま、そ〜ゆ〜わけで、鈴鹿サーキットでやるからには、サーキットコースがメイン会場になるわけで………なんと、レーシングカート（ゴーカートぢゃないよ）を使って憧れのサーキットを爆走できるんだ。詳しくは、「レーシングカート爆走大会」参加者募集のお知らせを見てネ。

ハンドル自慢のT&Eの連中や、噂を聞きつけて無理矢理やって来たギョーカイ著名人も参加するんで、こりゃ〜暑い夏になりそうだぜ。優勝者にはトロフィーとシャンパンのシャワーがもれなく貰えるよん。（たぶん）

その他にも、ついでと言っちゃあゼータクすぎる怒濤の新作発表会もある。また、「レーシングカート爆走大会」参加者はもちろん、会場見学者にもプレゼントを用意しているからネ。

……とにかく、みんな8月20日は鈴鹿サーキットに集まるのだ!!

イベント会場への交通機関の情報は、次号当社広告で知らせるから待っててね。

※アタックとは、ユーザーとゲームデザイナーがいっしょに楽しむT&E SOFT主催のイベントです。毎年2回各地で開催しています。

日時▶8月20日(土)
午前11:30〜午後3:30予定

会場▶鈴鹿サーキット
三重県鈴鹿市稲生町7992番地

入場無料!
サーキット入場料は、参加者、見学者にかかわらずT&E SOFTが負担します。尚、見学者の方は、右横にあります（アタック'88入場引換券）を切り取って、アタック'88当日必らず持参して下さい。引換券1枚で5名まで入場できます。

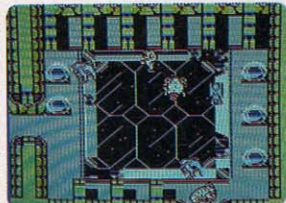
雨天決行 雨天の場合は内容を変更して開催します。

ATTACK'88 in SUZUKA 開催の「レーシングカート爆走大会」参加者募集のお知らせ

■募集人員／100名
■応募〆切／7月末日消印有効
■応募要項
必ずハガキで「T&E SOFTアタック'88係」宛にお申し込み下さい。住所、氏名、年令、電話番号、T&E SOFTユーザーズクラブ会員の方は、会員番号を、それから、「レーシングカート爆走大会参加希望」と御記入の上、応募して下さい。
★応募者が100名を越える場合は、抽選となります。（なお、T&E SOFTユーザーズクラブ会員の方は優先選考させて頂きます。）参加当選者には、8月15日までに当社から招待状を発送いたします。アタック'88当日、必ず招待状を持参して下さい。なお、選にもれた方でも、アタック'88には自由に参加できますので、どしどしお越し下さい。

※イベントの内容については、予告なく変更する場合があります。

アタック'88入場引換券
MSXマガ8月号

ハイドライド3 MSX、MSX2好評発売中!

★ロールプレイングゲームの最高峰。城、街、ダンジョンは当然、200階建ての塔から空中都市、そして未知の空間へ、想像を超えた驚異のパラレルワールド。
★マップ、アイテム、キャラクター数等、総ての面で前作ハイドライドIIより、大幅にアップ。時間の概念まで加わり、時刻によって風景の色合いも変化。
★ソフトウエア3プライオリティーによる、群を抜いたグラフィックス。1400にもおよぶマップパーツは、広大なフェアリーランドを美しく再現。
★さらに操作性を向上させたマルチウインドウ。ゲームスピードも習熟度に合わせて、アナログ的に変更可能。
★ジョイスティック対応。

Active Role Playing Game
THE SPACE MEMORIES
© 1987 T&E SOFT

★PC-8801mkIISR(FA,MA,VA)
(要2ドライブ)‥5″2D・2枚組
★MSX (RAM16K以上)
4メガロム
★MSX2 (VRAM128K以上)
4メガロム
各￥7,800

●PC-9801VM/VX, PC-286V
5″2HD…………￥7,800

●PC-9801UV/UX, PC-286U
3.5″2HD………￥7,800

●X1/turboシリーズ（2ドライブ専用）
5″2D・2枚組……￥7,800

●ハイドライドブロンズパック
（ハイドライドIIとハイドライド3の2本組）
MSX (RAM16K以上)
￥9,980

※PC-98版は、400ライン高解像度ディスプレイが必要です。
※PC-98版は、PC-9801/E/F/M/U/VF/XA/LTでは作動いたしません。

●MSXマークはアスキーの商標です。

PSY-O-BLADE 体験フェア開催のお知らせ

全国縦断

T&E SOFTでは、北は札幌から南は九州福岡まで夏休み期間中、各パソコンショップの御協力をいただいて、S.F.アニメーションアドベンチャーゲーム「サイオブレード」の体験フェアを開催します。スケジュールは以下のとおりです。どんどん最寄りのパソコンショップにお立ち寄り下さい。
T&E SOFTオリジナルグッズのプレゼントもありますヨ。

★北海道地区
8/2(火) YESそうご電器（システムプラザ・5F）

★東北地区
7/30(土) 電巧堂（DaC仙台東口店）
7/31(日) 電巧堂（DaC仙台本店・4F）

★関東地区
7/22(金) 上新電機（J&P渋谷店）
7/23(土)・24(日) 上新電機（J&P町田店）

★中部地区
7/30(土) 栄電社（テクノ豊橋・2Fイベントフロア）
8/21(日)・22(月) 栄電社（テクノ名古屋・4F）
8/27(土) ジャスコ（岡崎店・シビコ3F）
8/28(日) カトー無線電機（本店・4F）

★近畿地区
7/23(土) 上新電機（J&Pメディアランド）
7/24(日) 上新電機（J&Pテクノランド）
7/30(土) 星電社（SeidenC・スペース三ノ宮本店）
7/31(日) 上新電機（J&P京都寺町店）
8/5(金) ニノミヤ梅田駅前店（朝日ハイメディアセンター）

★中国地区
8/6(土) ダイイチ（パソコンCITY）

★九州地区
8/7(日) ベスト電器（福岡本店）

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。（送料サービス・速達希望の方は300円プラス）
■マガジンNo.18ご希望の方は、100円切手2枚（200円分）を同封の上請求券をお送りください。（葉書での請求はお断わりします）
■'88年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください。（葉書での請求はお断わりします）

T&E SOFT ® INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.18請求券 MSXマガ8月号

'88総合カタログ 請求券 MSXマガ8月号

OUTLINE OF STORY "PSY-O-BLADE"

21世紀後半、人類の夢を乗せた恒星間有人探査機「セプテミウス2」が、
太陽系から6光年離れた、へびつかい座バーナード星へ向けて発進した。
2人のクルーを乗せた「セプテミウス2」は無事バーナード星に到達し、
多大な成果を満載し帰路についた。
最新鋭の「セプテミウス2」は途中、先に打ち上げられていた無人探査機「セプテミウス1」を追い越し、
エウロパ基地目指して順調に飛行を続けていた。
しかし、冥王星から200億キロ、減速期に入ってから8ヶ月目に異変が起きた。
姿勢制御ロケットのいくつかが制御不能に陥り、予定航路を徐々に外れていった。
「セプテミウス2」は、軍部、科学者、政治家たちの様々な思惑が絡み、
そこには幾多の陰謀がうごめいていた。
結果、「セプテミウス2」の予定航路を狂わせ、
人類にとって最悪の事態を引き起こすことになる。
鍵となる「メロディーモジュール」をめぐって奔走する地上部隊、
そして船内で必死に修復を試みる救援部隊をよそに、
「セプテミウス2」ニューロ・コンピュータ"ラクーン"が冷たい音声で告げる。

「最深心理層に未確認回路進入。ニューロ・サーキット破損・・・・
太陽系消滅まで・・・・・」

A.V.G.が変わる!!

★"画面数"という言葉は死語になる。"全100シーン"を総てアニメーションで構成した、新世代アニメ・アドベンチャーゲーム。
★アイポイントカーソルの採用とマルチウィンドゥ表示により、操作性を大幅に向上。(マウス、ジョイスティック対応)
★付属のメロディーモジュールがシナリオと巧みに融合、臨場感あふれるストーリーを展開。
★主人公は2人、地上と宇宙空間を舞台に同時進行。(プレイヤーはひとり二役で冒険)
★ムービー感覚のB.G.M.と迫真の効果音。
PC88:サウンドボードII対応のステレオサウンド。
MSX2:FM-PAC(松下製)対応のFM音源サウンド。内蔵PSGにも対応。
PC98:サウンドボード対応のFM音源サウンド。
X1turbo:FM音源ボード対応のステレオサウンド。

発売予定機種 ★PC-8801mkIISR(FA,MA,VA対応) ★MSX2(VRAM128K以上) ★X1turboシリーズ ★PC-9801VM/VX,PC-286V ★PC-9801UV/UX,PC-286U ●MSXマークはアスキーの商標です。

ション!
S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME
PSY-O-BLADE
【サイオブレード】
© 1988 T&E SOFT

エッチ光線で変身だいっ!

アイテムをそろえ、情報を集めたら、エッチ・パワーでスターヴァージンに変身!

好奇心旺盛な惑星スプレンダの女子高生エイコは、地球でひょんなことから純真な昆虫好きの男の子コオと知り合い、好意を持った。でも昆虫はエイコの大の苦手。だからふたりはいつもケンカばっかり。そんなある日、コオが地球征服を企むアラシヤマ大佐にさらわれたから、さあ大変! 宇宙から来た超能力少女、スターヴァージンのエイコとしては、コオを救出に行くしかない! ところが、エイコは男のエッチ・パワーを体内に蓄積しないとスターヴァージンに変身できないのだった。

苦手な昆虫をやっつけるアイテムもあるぞ

ボス・キャラに近づくとアクション・シーンに変わる

超大型敵ボス・キャラとの対決。かなり手ごわい

たくさんの登場人物と豊富なアイテム

7月21日発売

RPG会話シーン4面+アクション・シーン5面の複合ゲーム

スターヴァージンは目でも耳でも楽しめるぞ!

オリジナル・ビデオ・ソフト
「スターヴァージン」
監督:大桃一郎　主演:黒木永子
VHS(βII)/V(X):98F1669
Hi-Fiステレオ/カラー/60分
¥9,800

レーザー・ディスク 7/21発売
CAV/デジタル・サウンド
¥9,800

オリジナル・ミュージック
「スターヴァージン」主題歌シングル
歌●岩間梨江子
シングル・レコード:7A0858 ……… ¥700
CDシングル:S10A0098 ……… ¥1,000
シングル・カセット:10P13237 … ¥1,000

「スターヴァージン・音楽編」
LPレコード:C25G0496 ……… ¥2,500
CD:D30G0077 ……… ¥3,000
カセット・テープ:25P7491 ……… ¥2,500

MSX2　¥5,800 R58Y5112
(128KB以上のVRAMが必要です)

フライト・シミュレーションゲーム

SPACE SHUTTLE
A Journey into Space™
スペースシャトル

好評発売中

▶カラフルで美しいグラフィック
▶リアルなフライト・シミュレーション
▶素早い反応

宇宙、体験!

君はスペースシャトル「ディスカバリー号」の第101回の作戦に任命された。発進を成功させ軌道に乗り、極秘の科学衛星を他の衛星とドッキングし、無事、エドワード空軍基地まで帰還しなければならない。NASAの協力を受け、再現したフライトシミュレーションで君もエリート・パイロットに挑戦!

回転エンジンでヨーとピッチを調整し、移動エンジンでX軸・Y軸・Z軸を調整して地上210マイルの静止軌道にのること。するとキャノピーからこんな風景が見える。

軌道にのったらすぐに貨物室のドアを開けよう。あとは内蔵コンピュータが運搬してきた極秘科学衛星を自動的に発射してくれる。

MSX　ROM CARTRIDGE　ACTIVISION HOME COMPUTER SOFTWARE
¥4,900 R49X5517 (16KB以上のRAMが必要です)

ポニーキャニオン ショッピングクラブ通信販売のご案内及びお申込み方法

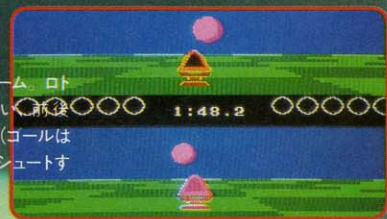
■ご希望の 1ソフト名 2機種名 3メディアの種類を必ずご記入の上商品代金に送料300円をそえて 現金書留 又は 郵便振替 にて右記宛お申し込み下さい。

現金書留の場合
ご覧の雑誌名、及び住所、郵便番号、氏名、年令、電話番号をフリガナ付きで必ずご記入の上お申込み下さい。

郵便振替の場合
お近くの郵便局備え付けの振替用紙通信欄に、雑誌名、住所、郵便番号、氏名(フリガナ)、年令(フリガナ)、電話番号をご記入の上、口座No.東京9-108152ポニーキャニオンショッピングクラブ宛までお申込み下さい。
※お届けは約10日間程(未発売のものは発売後10日間程)お待ち下さい。クロネコヤマ

※お願い:商品の性格上、配送時の破損及び、誤発送以外は、開封後の返品、交換はご容赦下さい。

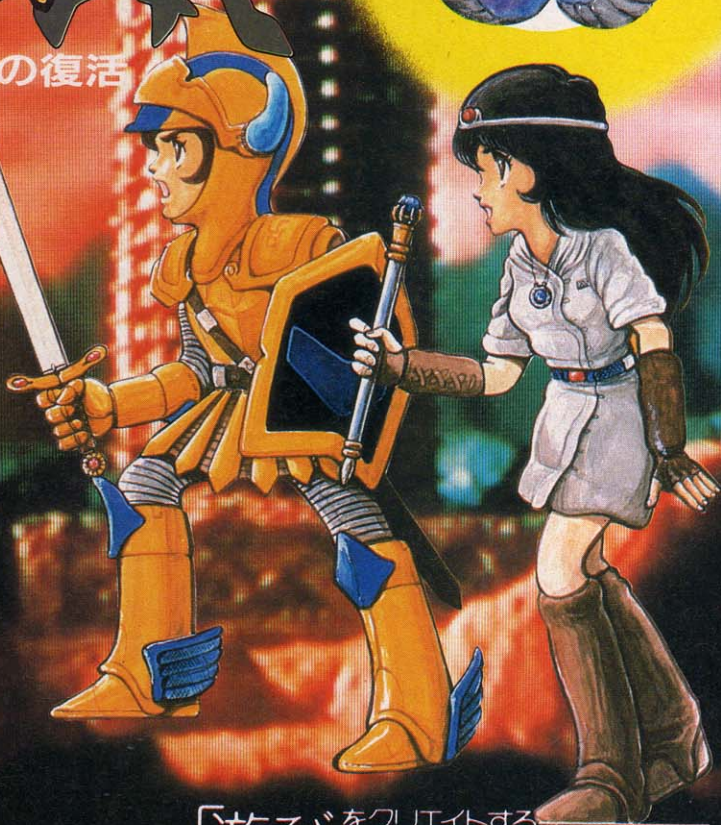
ポニーキャニオン ショッピングクラブ
〒102 東京都千代田区九段北2-2-5

LUCASFILM GAMES
これが宇宙版サッカーだ！
時は西暦3097年。君は宇宙で最もスピード感にあふれ、ずば抜けて人気のあるスポーツ"ボールブレイザー"の競技者である。秒速50メートルを越えるスピードで競技場の表面すれすれを飛ぶホーバークラフト状の小型宇宙艇ロトフォイルに乗り込んで、制限時間内にできるだけ得点を稼いでチャンピオンになるのか君の使命である。さあ"マスターブレイザー"という究極のタイトルを賭けて、戦いに挑んで下さい。
高速2画面独立表示。
スピード感抜群！画面が前後左右、自由自在にスクロール。
●9段階レベル設定可
●タイム設定可(1分〜9分)
●ビート選択
人間VSコンピュータ
人間V人間
コンピュータVコンピュータ
ボールブレイザーは未来のサッカーゲーム。ロトフォイル内の敵と向かいあい、球を奪い、前後左右自由自在に動き回り、敵のゴール(ゴールはエンドライン上を左右に動いている)にシュートすると得点になるゲームだ。
1:48.2
ballblazer
ボールブレイザー
7月21日発売
MSX2 3.5in FLOPPY DISK ¥6,800 L68Y5520 (64KB以上)
TM & ©1985 Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved. Licensed by Activision Inc.
本物の証明、元祖RPG、MSX界を快進撃！
Ultima
ウルティマ〜恐怖のエクソダス〜
ソーサリア大陸に20年間続いた
平和は悪の化身「エクソダス」により破られた。
史上最大の敵「エクソダス」とは？
また、倒す方法はあるのか？
さぁ、あなたは11種の職業(戦士、魔術師等)と5種の種族(人、魔族等)の誰に扮し、「エクソダス」に立ち向かい、倒すことができるだろうか！
好評発売中
MSX2 MEGA ROM R68Y5552 ¥6,800
●音楽 後藤次利 ●ゲームアレンジ 秋元 康 ●オリジナルゲーム Richard A. Garriott
2メガROM、バッテリー・バックアップ付(メインRAM64KB、VRAM128KB)
好評発売中▶ファミリーコンピューター用ソフト・カセット「ウルティマ」¥5,900 R59V5910
©ORIGIN SYSTEMS Inc./PONY CANYON Inc.

キミはIIの恐るべき真の姿を見たか！

ディープダンジョンIからIIへと続く広大な世界。しかも、I終了時のパスワードを入力するとIIの驚くべき真の姿が目の前に現れる。

ディープダンジョンI—魔洞戦記—
メガROM+S—RAM搭載 ¥6,800
ディープダンジョンII—勇士の紋章
メガROM+S—RAM搭載 ¥6,800 好評発売中
・要RAM16KB以上

ScapTrust
株式会社スキャップトラスト
〒150 東京都渋谷区神宮前5-42-1
ユーザーサポートテレホンサービス(03) 486-8127

namcot
かんばれ!ニッポン!
JGS1021
ナムコは、オリンピックキャンペーンのオフィシャルスポンサーです。
終りは、新たな戦いの始まりだ。
「ドルアーガの塔」続編
遂に登場!!
THE RETURN OF ISHTAR
イシターの復活
黄金の騎士ギルは数々の危険を乗り越え、見事ドルアーガ打倒を果した。囚われていた恋人カイもドルアーガの魔力が解け、人間の姿に戻ることができた。ドルアーガの魔力により修復されていた塔は、魔力を失なうと再び元の廃虚へと化した。モンスターたちはより狂暴になり、二人は出口さえもわからなくなってしまった。だが、この暗黒の世界を救うためカイとギルは、女神イシターの力の源『ブルー・クリスタル・ロッド』を手に、何としても塔を脱出しなければならない。
予価¥6,800
MSX 2
MEGA ROM
8月下旬発売予定
「遊び」をクリエイトする
株式会社 ナムコ
〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 TEL.03(756)2311
MSXマークはアスキーの商標です
© NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED

X・Z・R（エグザイル）破戒の偶像

エグザイル

未来への黙示録!!

MSX2 8月発売!!

マジックが炸裂！ドラッグでパワーアップ！
あらゆる能力を駆使するアクションシーン。

さまざまな情報を探り、謎を解くRPGシーン。
頭脳をフル回転させよ！

ここはアジト。4人のメインキャラクターが
アイテム、情報の交換を行い戦略を立てる。

BIGメインキャラが魅せる、みごとな
アニメーション！8方向スクロールも必見。

超BIG、必要不可欠のルームガーター！
ヤツが隠し持っている謎とは何か。

歯切れの良いアニメーションがプレイヤーを引き込
むオープニング。衝撃のプロローグがここに始まる！

それぞれの目的を持つ、数々のシナリオ！

バクダット 東西文明の交錯地帯。生存する仲間を捜し出しターゲットを仕て！

イスファハン カリフ軍に占領され、戒厳令が布告された。逃れた王家の一族はどこに？

バビロン 伝説にそびえ建つバビロンの架空園。不眠症の王子、一角獣、宇宙卵…。

アレクサンドリア 歴史上名高い錬金術の街。アルキミアの秘法を解け！

アラムート城塞 フラグ汗率いるモンゴル軍が大挙襲来！首領サッバーフの命が危ない！

？ 後半は現代を照射する衝撃のステージ！時を待て！

時は中世王権乱立期…、堕落した社会を救うべく、テロを繰り返す暗殺教団"アサシン"。そして今なお、繰り返される思想と思想の戦い。何が善いのか！何が悪いのか！平和とは何か！あらゆる社会の問題をテーマに、中世から現代へ及ぶ数々のシナリオが恐ろしいまでのストーリーを創り上げてゆく《XZR》…豊富なパターンを持つリアルなアクション、総数150に迫るアイテム、変化自在の魔術、数々の謎、そして臨場感あふれる音響効果とともに、ARPGを超えるアクションとRPGの理想的な連動システムがついに堂々完成!!今までには踏み込めなかった世界へとあなたを導く。《XZR》…その結末が世界の未来を暗示する！

- ■PC-8801mkIIR/H/VA（5˝2D・3枚組）
- ■PC-9801シリーズ（5˝2HD・2枚組）（5˝2DD・2枚組）（3.5˝2DD・2枚組） 8月発売予定
- ■MSX2（3.5˝2DD・2枚組）
- ■X-1ターボ（5˝2D・3枚組）9月発売予定

¥8,800

RENOキャンペーン CDプレゼント！

XZR-エグザイル」をお買い上げの皆様！各機種それぞれ発売日より2週間以内に、パッケージ内の応募用紙を当社までお送り下さい。**2週間以内の消印の方に限り**、もれなく、**オリジナルミュージックCDソフトを全員にプレゼント!!** CDは、「XZR」までのBGMを選りすぐって、スタジオ録音した、豪華完全アレンジ版!! くわしい応募方法は、パッケージ内のマニュアルをご覧下さい。

※付記のない画面写真はMSX2（開発中）によるものです。
※MSX2では一部のジョイスティックには対応しないものがあります。※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。
MSXはアスキーの商標です。

※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、送料200円を加算して現金書留で直接当社にお申し込みください。
※当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸（レンタル）行為について、これを一切許可しておりません。
もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

RENO Renovation Game

株式会社日本テレネット

〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-268-1159
●ユーザー・ホットライン：(03)・268・1268 (045)・784・2800

資料請求券 MSXマガジン ⑧

企画・開発・発売元 PACK-IN-VIDEO (株)パック・イン・ビデオ 〒160 東京都新宿区新宿1-16-10 コスモス御苑ビル7F ☎03(226)9491(直)

KOEI
今、読む歴史から
体験するRE・KI・SHIへ…
RE・KI・SHIを創る！
蒼き狼と白き牝鹿
ジンギスカン
国を築きあげた
その豪快な一生を、
史上空前の一大帝
英雄ジンギスカン！
ここに見事に再現！
MSX2 ●3.5″2DD2枚組 ¥9,800 近日発売
MSX2 ●4メガROM、S-RAM内蔵 ¥9,800 7月発売
MSX ●2メガROM、S-RAM内蔵 ¥9,800 7月発売
各サウンドウェアも同時発売！¥12,300
※「蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン、ハンドブック」近日発売！
信長の野望 全・国・版
五十有余の群雄が割拠する戦国時代。下剋上の乱世に
天下統一を果たすのは誰だ？！
MSX ●2メガROM ¥9,800
MSX2 ●3.5″2DD2枚組 ¥8,800
MSX2 ●4メガROM、S-RAM内蔵64Kビット¥9,800
ファミコン® 信長の野望 全・国・版
あの「全国版」がファミコンになった!!
●2メガROM、S-RAM内蔵128Kビット¥9,800
三國志
255名の登場人物が織りなす壮大なドラマ。知将・猛将達をひきつれて、
誰も果たせなかった中国統一の夢を実現するのはあなただ！
MSX ●2メガROM ¥12,800
MSX2 ●3.5″2DD2枚組 ¥12,800
MSX2 ●4メガROM、S-RAM内蔵256Kビット¥14,800
「信長の野望・全国版、ハンドブック」¥1,800
豊富な資料を元に、シブサワ・コウが「信長の野望」を徹底分析！
これであなたも「信長」通！
「信長の野望・全国版、ガイドブック」¥880
戦略・戦術テクニック 全50ヶ国別攻略法など内容充実、オモシロさ
満載！
好評発売中！カラー写真、イラスト満載！
全国有名書店にてお求め下さい。
ハンドブック、ガイドブックの通販は致しておりません。
正社員募集
会社説明会開催 8月19日㈮13：00～
〔開催場所〕ホテルオークラ〔対象〕18才～37才迄。男・女(応募秘密厳守)
※会社説明会出席ご希望の方は、必ず官製ハガキに、①郵便番号・住所・
氏名・年令・性別②参加希望日を明記の上、下記宛にお届け下さい。
折返し資料と必要書類を郵送致します。〆切日は7月27日。
〔職種〕SE、プログラマー、企画、出版編集、総務、グラフィックデザイナー。
〒223 横浜市港北区日吉本町1875 株式会社 光栄 人事室
☎044－61－1666(AM 9：30～PM 6：00)
●通販ご希望の方は・住所・氏名・電話番号・商品名と
機種をお書きの上、現金書留にてお申込み下さい。
●当社は、当社が著作権を有する本ソフトウエアの複製行為、及び
賃貸（レンタル）行為について、これを一切許可しておりません。
MSXマークはアスキーの商標です。
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
ENTERTAINMENT & EDUCATION
〒223 横浜市港北区日吉本町1876 TEL.044(61)6861 株式会社 光栄

ディスクステーション

- 最新ゲーム先取りプレイで、兄さん失神！
- 新作ゲーム徹底情報だよ、おっかさん！
- 名作レトロゲームの逆襲だ。妹、いけにえ！
- ハード情報で、ばあちゃん血管破裂！
- サウンド完全武装！　生き別れのお姉さん！

■これで　買わなきゃ、人生破滅。

創刊準備号　B5ブックサイズ

Disc station
MSX2 DISC MAGAZINE
2DD MSX2
MSX MUSIC対応
POSITIVE AND AVANT-GARDE!
#00
JUL-AUG. 1988
創刊準備号

いよいよ7月10日限定発売

あかんべドラゴン　●ウインキーソフト
ラスト ハルマゲドン　●ブレイングレイ
ソリテア ロイヤル　●ゲームアーツ
アレスタ　●コンパイル
FMパナアミューズメントカートリッジ　●パナソニック

インフォメーション
アートギャラリー
ネットワーク通信
女の子のコーナー
小説
原稿募集
ゲームインフォメーション
パッスルチューミー
BGV

たったの980円

MSX2 2DD VRAM128K RAM64K ¥980

※全国主要パソコンショップで販売中

吹け、嵐よ！

♪MSXMUSIC対応

SUPER BIO（スーパーバイオ）

アレスタ

VRAM128K

MSXマークはアスキーの商標です。
メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

通販をご希望の方は、現金書留か定額為替で、定価＋送料200円（速達希望なら400円）を送るべしっ。商品名、機種名、電話番号も書いてね。

FMサウンドで、脳髄くだけろ!

のーみそコネコネ
COMPILE

7月23日新発売

TITLE

生と愛と死/超興奮革新的オープニング画面/

ROUND1 NIGHT OF CITY

最高速1秒間480ドット/ 超高速スクロール/

ROUND6 HYPER BATTLE

8種類の特殊兵器が4段階に進化/基本弾も進化する/

CYBER SHOOTING

¥6,800

LESTE

アレスタ体験フェア

発売前から「アレスタ」大公開。アレスタ君を待っている。こいつを見逃す手はない!人より先にアレスタへGO!

期間・7月4日〜7月23日
店頭のアンケートに答えてくれると、抽選で豪華賞品大プレゼントがある。

〈東京〉 J&P渋谷 7/9(土)10(月)24(日)
〈大阪〉 J&Pテクノランド 7/23(土)24(日)
〈神戸〉 星電社Cスペース 7/16(土)17(日)
〈広島〉 ダイイチCity 7/23(土)24(日)

来たる。上記販売店にて電脳射撃ゲーム大会、勃発!

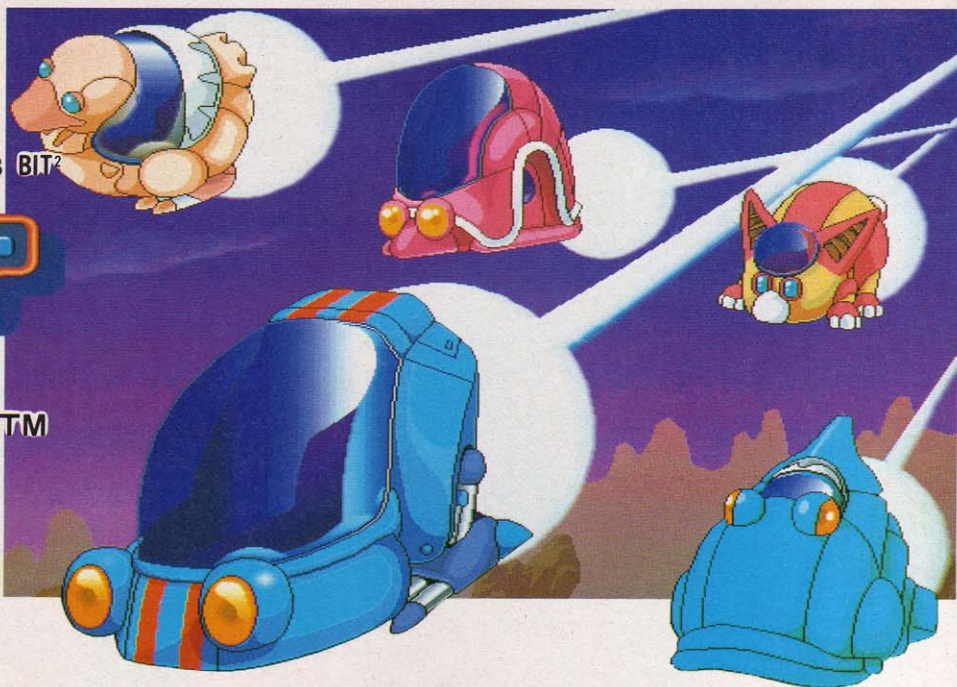
アレスタ ゲーム大会

株式会社 コンパイル 〒732 広島市南区大須賀町17-5シャンボール広交1005号 Phone:082-263-6006 Fax:082-263-6049

好評発売中！

ファミクル・パロディック　©1988 BIT²

FAMICLE PARODIC™

ニャンクル

かわいい！　美しい！
パロディタッチの本格シューティング

MSX2 MEGA ROM S-RAM対応 RAM64K/VRAM128K
2メガROM 定価¥6,800

MSX MSXマークはアスキーの商標です。
メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。
※製品のお問い合わせは㈱BIT²へ、商品の取扱いはBIT²販売㈱へ。

武器はクイ!?
暑さもふきとぶアクションゲーム

8月上旬発売予定

クインプル

予価¥5,800

MSX2 MEGA ROM ♪FM-PAC 1メガROM・VRAM128K

次回作予告
本格派アドベンチャーゲーム
秘録 首斬り館（くびきりやかた）
＝逐電屋 藤兵衛（ちくでんや とうべえ）＝
担当者が首切りをかけて制作中！
乞うご期待！

ファミパロイラスト大会　今月の入賞

山形県鶴岡市　みはらさくら様

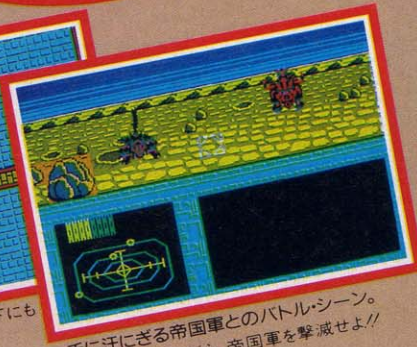
東京都世田谷区　武川 順 様

愛知県春日井市
伊藤 一 様

イラスト募集
ファミクルパロディックのマシンと主人公達の似顔絵を送ってください。優秀作にはステキなプレゼントをあげちゃうよ！
送り送：BIT²販売㈱「ファミクルイラスト係」へ。
(住所、氏名、年令をご記入の上、お送りください)

制作／発売元　株式会社BIT²（ビッツー）
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F
☎03(479)4558　FAX.03(479)4117

販売元　BIT²（ビッツー）販売株式会社
〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6 斉田ビル3F
☎03(862)6886　FAX.03(862)2263

時代を塗りかえたのはゾイドだった。
キミの操縦するゾイドゴジュラスが爆走する。
レッドホーンとアイアンコングが迎え撃つ。
共和国のメカを編隊に組み入れて、
巨大なバトルフィールドで中央大陸の謎に迫る。
そして、帝国軍の最大・最強メカ
デスザウラーとの決戦の時が……。
キミは、いま壮大な戦いのロマンを旅する。
勝利へのキーワード、それは「勇気」と「知恵」だ。
★バトルステージ(マップ)は24×24(576面、地下と要さいをふくめると1,000面以上)の広大なマップ。
★戦場には新型メカも登場するぞ。
★ファミコン版に一味も二味も面白さをプラスしていよいよ登場。
MAX
OVER
GOJULAS
THEBISON
HEIGHT 15.1m
WEIGHT 199t
SPEED 80Km/h
OFFENCE 3292
DEFENCE 1800
好評発売中!!
ゾイド・中央大陸の戦い
希望小売価格
¥5,800
共和国側のサブ画面。この画面にして仲間のゾイドに乗り換えができる。新型メカ"ディバイソン"早くも登場。
こまんど
はなす
しらべる
つかう
でーた
大マップ画面。グレイ砦寸前で敵が…戦えゴジュラス!!
帝国領ダリオスの城内。地下にも何層も広がっているゾ。
手に汗にぎる帝国軍とのバトル・シーン。敵の弾をよけながら、帝国軍を撃滅せよ!!
MSX 2
MEGA ROM
RAM 64KB
VRAM 128KB
スーパーマルチゲーム・ゾイド
ZOIDS
■中央大陸の戦い■
PS-2022G
©1988 東芝EMI/TOMY ZOIDS
TOEMILAND
■お問い合わせは：東芝EMI株式会社・第II営業本部／☎03(847)1491
／第II営業本部・大阪営業部 ☎06(376)4131
通信販売
通信販売をご希望の方は、住所、氏名、電話番号を明記の上、必ず現金書留(5,800円＋郵送料400円を同封)で下記住所までお申込みください。
送り先／〒110 東京都台東区上野7-2-9住友生命上野ビル
東芝EMI(株)ゾイド係
MSXはアスキーの商標です。ファミリーコンピュータ ファミコンは任天堂の商標です。

タケルでしか、買えないものがある。

吉田工務店

©MSXマガジンソフト

シューティングゲームコンストラクション

ゲームデザイナーへの道は吉田工務店から始まる!

タイトルを聞いただけでは「なんのこっちゃ?」と思った人もかなりいるんじゃないかな。「建築作業用ソフトかって?」、なんとこれが、君のMSX2をシューティングゲームの開発マシンに変えてしまう、すぐれ物だと聞けばほっておくことはできないはずだ。ゲームファンなら誰もが夢見る自分だけのオリジナルのゲーム。シューティングが得意な人もそうでない人も、プログラムを組める組めないに関係なく、この「吉田工務店」なら自分ピッタリのシューティングゲームが作れてしまう。しかもプレイヤー、敵キャラ、マップなどのデザインも思いのままにコンストラクション。なお、MSXマガジン編集部では君たちの作ったオリジナルゲームを大募集中だそうだ。気合いを入れて、みんな今日からさっそく始めようではないかっ!!

■MSX2(V-RAM128K) ■3.5"2DD　TAKERU価格 ¥3,500

このソフトはMSXマガジン6月号が必要です。

アドベンチャーツクール

好評発売中

アドベンチャーゲームが こんなにカンタンに作れるなんて!!

わけのわからないコンピュータの言葉を知らなくたって、キミの頭の中で思い描いていたアドベンチャーゲームのシナリオがそのままゲーム化できる。ゲームファンなら誰もが待ち望んでいたお手軽ツール、アドベンチャーツクールがMSX2でタケルからいよいよ登場! さらに、マウス対応の本格的グラフィックエディタも付いているので自分でお気に入りの絵もお茶のこさいさい。この画期的な大発明を知らずして、ゲームファンとは言えないぞっ。これからもMSXマガジンのリーダーズサービスが続々と入ってきます。迄うご期待!! このソフトはMSXマガジン7月号が必要です。

©MSXマガジンソフト

VRAM128K以上 3.5"2DD

TAKERU価格 ¥3,500

ガイアの紋章

MSX2移植版、タケルから独占発売

成長する軍団が進むキャンペーンシナリオ、そして戦闘体系別に自由に選択できるシナリオコントラクション! 強力な魔法の数々(総数15種類)、総数46種のユニットが新登場、30種の美しい戦術マップがゲームをさらに盛りあげる。

■NCS■MSX2(3.5"2DD)■FM音源対応

市販価格 ¥7,800　TAKERU価格 ¥4,800

TAKERU SHOP LIST

地域	店名	電話
札幌	そうご電器YES 5F	(011)214-2850
	札幌東急ストア豊平店	(011)822-1435
	九十九電機札幌店	(011)241-2299
	パソコンショップハドソン	(011)205-1590
青森	電巧堂チエーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	テクノハウスエイトピア	(0196)23-4470
	電巧堂チエーン盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チエーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	ダイエー仙台店 6F	(022)261-1251
	電巧堂チエーン仙台本店	(022)225-5290
	電巧堂チエーンDaC仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
郡山	ダイエー郡山店電器館 2F	(0249)34-2121
	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	庄司デンキ粉又駅前店	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄子デンキ山形本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(0252)43-5135
	ダイエー新潟店 5F	(0252)41-5111
長岡	ICランドDJ 2F	(0258)37-1346
	丸専デパート 1F	(0258)33-4970
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
前橋	パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721
高崎	パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221
太田	パソコンランド21太田店	(0276)45-0721
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
大宮	ダイエー大宮店 7F	(0486)45-4147
上尾	ボンベルタ上尾	(0487)73-8711
津田沼	イトーヨーカドー津田沼店 6F	(0474)79-3111
千葉	ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03)255-4911
	ミナミ電気館 4F	(03)255-4040
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)251-1464
	サトームセン本店 5F	(03)253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03)258-3711
	コム本店	(03)251-1523
新宿	ラオックス新宿店	(03)350-1241
銀座	マイコンベース銀座 1F	(03)535-3381
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)988-0002
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)496-4141
世田谷	ヤマギワ玉川店(高島屋5F)	(03)708-1638
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サンバード長崎屋 6F	(0423)85-3810
立川	丸善無線(Will 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141
昭島	エスパ昭島 3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー港南台店	(045)832-1361
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチデンキ川崎店 3F	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0465)43-1771
平塚	株梅屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
甲府	システムインナカゴミ甲府	(0552)28-3333
長野	ダイエー長野店	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカドー松本店 6F	(0263)36-2311
	株式会社遠兵	(0263)32-6350
金沢	丸の内カラー金沢本店	(0762)41-1230
	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
福井	3Q PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武	(0776)27-0111
沼津	メルバ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルバ静岡	(0542)54-5338
浜松	メルバII	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	マエダM&V	(0534)73-3991
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	名古屋情報センター	(052)201-1234
	栄電社テクノ大須	(052)252 0181
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
	ダイエー豊橋店	(0532)55-2761
	パソコンショップコムビットサーラ	(0532)32-7851
岡崎	ジャスコ岡崎店	(0564)23-4960
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜	岐阜マイコンセンター	(0582)51-6338
大垣	スイテック	(0584)89-8355
津	河合無線OA 津	(0592)26-0111
四日市	河合無線カテンワールド 四日市	(0593)54-3366
松阪	Kawai Bax店 6F	(0598)26-0111
大津	西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06)634-1211
	J&Pメディアランド	(06)634-1511
	ニノミヤエレランド	(06)632-2038
	ニノミヤパソコンランド難波店	(06)643-3217
梅田	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06)341-2031
	J&P阪急3番街店	(06)374-3311
千里	中川ムセン千里店	(06)832-9516
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
奈良	ニノミヤパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	星電社三宮本店C-SPACE	(078)391-8171
	ダイエー三宮電器館パレックス	(078)391-7911
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
	姫路コンピュータソフトCOM★PAX	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷ファソランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島	徳島そごう 7F	(0886)25-4056
高知	デンキのタグチ	(0888)23-0181
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレデ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電器長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)322-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎寿屋百貨店	(0985)27-4111
那覇	ベスト那覇パソコン館	(0988)61-0505

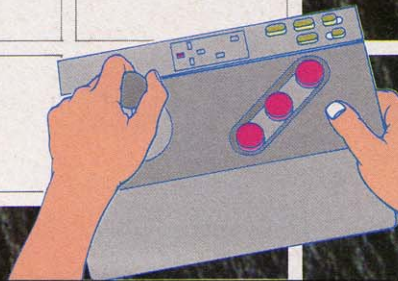
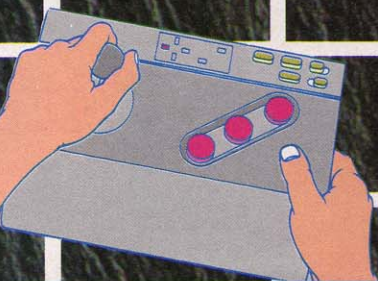
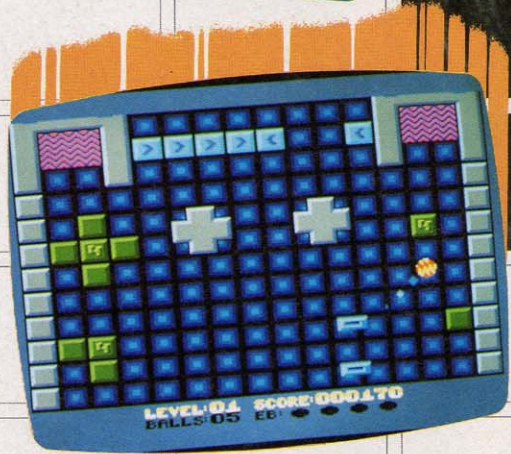
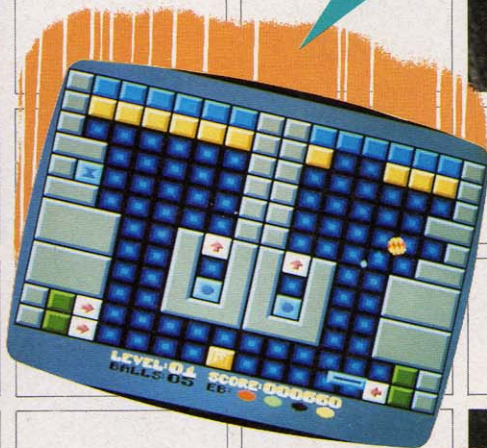
ブラザー工業株式会社

新事業推進室第1G TAKERU事務局

〒467 名古屋市瑞穂区堀田9-38 ☎(052)824-2493

東京営業所(03)274-6916 大阪営業所(06)252-4234

●武尊設置店募集中。詳しいことは上記のブラザー工業及び営業所にお問い合わせ下さい。

MSXマガジン8月号 資料請求券

ブロック
BREAKER
ブレイカー
落下煉瓦消去遊戯！
オランダの実力派ソフトハウス「ラダーソフト」が、まったく新しい思想でゲームの原点を作りかえた。それが縦スクロールアクションゲーム「ブロックブレイカー」だ。
◆君が操るのは縦に並ぶ2本のバー。さらに上のバーは上下にも動けて面白さパワーUP。ジョイスティック、マウス対応!!
◆ふたり同時プレイ可能！上下のバーを各自が操るんだけどプレイ中、突然バーがいれかわっちゃったりする!!
◆多彩な面構成。反射神経プラス頭が必要！いきなりワープゾーン、ブロックの細道……!!
◆天然色のブロック群に囲まれたアイテムブロック。破壊するとバーがのびる、ちぢむ、消える！など、など!!
GA夢のMSXは、夏(7/22)発売！
MSX2専用，要VRAM128KB,3.5"2DD，¥6,800
©Radarsoft日本連絡事務所㈱エクゼコ
※MSXはアスキーの商標です。
当社の製品は全国の有名ショップ・デパートにてお求めになれます　通販をご希望の方は、郵便局にてお申し込み下さい　●口座番号/東京2-190317 ●加入者名/(株)ホット・ビィ ●金額/代金合計 ●通信欄(裏面)/氏名、年令、ご希望ソフト名、機種、メディア(DISK or ROM)、数量、代金合計(お急ぎの場合は現金書留をご利用下さい)　宛先〒160 東京都新宿区北新宿2-1-16第3松本ビル2F GA夢 ☎03(361)4063
GA夢 ガム

9月初旬発売予定

Active Adventure Real Time Roll Playing Game

ガリバー

Gulliver

ポセイドン神殿の謎

予言者ヘブライより

『世界の調和を崩したすべての原因は愚かな予言者ヘカテがパンドラの箱の封印を解き放ち、この世を恐怖と狂乱に落し入れたからである。
しかし、全能の神ゼウスのお告げにより、この封印を再び閉じることが出来るらしい。そのお告げとは「聖なる守護神レオを倒せしもの、聖なる扉開き、命の光を掲げし物によって道は開けるだろう」と。 そして、その場所とは、ポセイドン神殿にあるといわれている。その神殿は今何処にあるかはわからないが、こう言い伝えられている、「勇気あるものよ!!
七つの海にいけ、龍、獅子、鷹、勇者の命揃うとき、ポセイドン怒り引き裂かれし、小さき大地大いなる島一つになりて宝の道開けるなり。」
さあ、冒険者たちよ、旅立つがよい!!』

- 敵キャラ60種類以上
- 臨場感あふれるBGM全6曲
- 画面数100画面以上
- グラフィックはゼネラルプロダクツが担当!!
- 過去に類を見ないバトルシーン!!

モンスター HP 19
AP 7
ガリバー HP 18
AP 7
AC 78
ぶき
なし

ポセイドン神殿の謎!! いま、君の手によって解き放たれる。

MSX2
○VRAM 128K以上
○3.5"2DD(1枚組)
定価 6,800円

製作・著作 CBC (協力) GENERAL PRODUCTS
販売元 有限会社コンピューターブレイン 〒556 大阪市浪速区日本橋5-7-10 山田ビル ☎06-649-3820
通信販売：当社の製品が手に入らない場合,商品名,機種名,住所,氏名,電話番号を明記の上,現金書留で有限会社コンピューターブレインまでお申し込み下さい。(送料無料)
プログラマー及び各種スタッフ募集：㈲コンピューターブレインでは只今プログラマーと各種スタッフを募集しております。(在宅可能)

MSX2のワープロ!!
文字の修飾機能も豊富で、
アッと驚く変換速度。
これはスゴイと、
頑固なオヤジも驚いた。

ユーザー辞書や外字もサポートした本格的なMSX2専用ワープロソフト、日本語MSX-WriteⅡ。新発売。The WORDや一太郎などで作成された文章の編集もできるので頑固なオヤジも喜びます。*

＊MS-DOS標準テキストファイルとの互換性があります(罫線、文字修飾、外字を除く。容量は16Kバイトまで)。詳しくは、カタログ、マニュアルをご覧ください。

▶**日本語MSX-WriteⅡの主な特長** ●**高速変換**:従来のMSX-Writeに比較してカナ漢字変換速度は2倍強。●**ユーザー辞書・外字機能**:内蔵された32KバイトのSRAMによって特殊な単語を登録したり、特殊な文字や記号を作って使用することができる。登録できる単語数は約700、特殊文字は63文字。●**文字修飾**:横倍角、縦倍角、4倍角、下線(3種)、網かけ(3種)と文字修飾も豊富。●**罫線**:太線、細線の2種類の罫線が使用可能。●**JIS第一、第二水準漢字ROM内蔵**。●**データ互換**:MS-DOS標準テキストファイルの読み込み、書込みが可能。●**1行40文字モードをサポート**。●**RAMディスク機能**:RAMディスクへの書込みや、RAMディスクからの読み込みも行うことができるため、RAMディスクを経由して、パソコン通信で送られてきたデータを読み込んで編集したり、作成した文書をパソコン通信で送ることもできる。●**ユーザー辞書、外字のバックアップ機能**。

価格:24,800円(送料:1,000円)

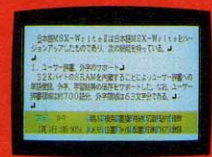
MSX2専用、MEGA ROM 128K以上のVRAMを装備したMSX2パソコンでのみご使用になれます。

MEGA ROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

MSX2、The WORDは、㈱アスキーの商標です。

MS-DOSは、米国マイクロソフト社の登録商標です。

一太郎は、㈱ジャストシステムの商標です。

●日本語MSX-Writeユーザーの皆様へ:〔日本語MSX-WriteⅡ〕優待販売のご案内をお送りいたします。登録がまだお済みでない方は、早急にユーザー登録ハガキをご返送ください。●カタログ送呈:住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込みください。〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL.03(486)8080

株式会社アスキー

オヤジが舌をまいた。
本格派MSX2ワープロソフト
新発売!!

書 い A ア 本 あ

漢字が使える、大容量メモリを活かせる、ファイルの整理ができる。

ホームワークステーションをつくる

DOS,Disk BASICの統一的な日本語環境を提供。

「MSXで日本語を」という要望にお応えして、日本語を完全にサポート。OSからのメッセージの日本語化を始め、漢字ファイルの画面表示やファイル名への漢字の使用も可能となりました。もちろんMSX-JE対応[※1]の日本語入力をサポートしているため、MSX-Writeなどを用いて、連文節変換で漢字入力が可能です。

そして、日本語出力も汎用性のある漢字ドライバを組み込んだことにより、通常のアプリケーションはMSX-DOS2[※2]により日本語の入出力を実現することができます。なお、単独の場合は単漢変換で漢字の入力ができます。

また、MSX-DOS2と同時に供給予定のDisk BASIC2[※3]では、MSX-BASICで漢字を扱うことを可能にしました。

```
A>type 日本語.txt
ホームワークステーションをつくる日本語MSX-DOS2登場!

1. DOS, Disk BASICの統一的な日本語環境を提供

2. 最大4Mバイトの大容量メモリをサポート

3. MS-DOS Ver2.xx互換のファイルシステムをサポート

4. HELP機能のサポート

5. メディアIDによるディスクの識別
```

TYPEコマンドにより、"日本語.TXT"というファイルを画面に表示しています。MS-DOSマシンでも、同じファイルをTYPEする事ができます。

```
100 LOCATE 2,1:PRINT "シミュレーション 心理 テスト"
110 '背景の描画
120 FOR I=0 TO 64
130 LINE (80-I,112-I)-(175+I,112+I),15,B
140 LINE (82-I,114-I)-(173+I,110+I),14,B
150 NEXT
160 'メッセージの画面出力
170 LOCATE 5,4:PRINT "簡単な質問に答るだけで"
180 LOCATE 5,6:PRINT " あなたの心理テストが"
190 LOCATE 5,8:PRINT "出来ます。"
200 IF STRIG(1)=0 THEN 200
210 LINE (18,50)-(237,174),14,BF
```

Disk BASIC2のプログラムリストです。MSX漢字BASICではPRINT文などで漢字を使うことができます。また、漢字用の命令も追加されています。

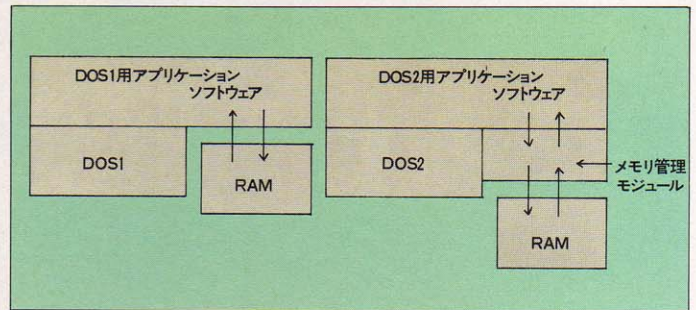
※1 MSX-JEはMSX日本語入力フロントエンドプロセッサのインターフェイスの仕様です。
※2 本文では日本語MSX-DOS2をMSX-DOS2と表示しています。
※3 本文では日本語Disk BASIC2をDisk BASIC2と表示しています。

最大4Mバイトの大容量メモリをサポート。

MSX_2ではメモリマッパーによるRAMの拡張が規定されていますが、これまではシステムソフトウェアによるサポートがなかったために、追加されたメモリは個々のアプリケーションソフトウェアが独自に管理していました。従って、この拡張されたメモリをRAMディスクなど、アプリケーションソフトウェアに共有のリソースとして使おうとしても不可能でした。MSX-DOS2では、システムソフトウェアでメモリマッパーを管理することにより、RAMディスクの機能を実現。余っているRAMすべてをRAMディスクとして割り当てることができます。また、常駐するソフトウェアのためのメモリの確保も可能です。

64Kバイト以上に追加されたメモリを効率的に使用することができ、より高度なコンピュータとしての機能を提供します。

```
A>ramdisk
RAMDISK=32K
A>copy command.com h:
A>dir h:
 ドライブH:のディスクにはボリューム名がありません
 ディレクトリ H:¥

COMMAND  COM     14848 88-03-30  1:09p
 14Kバイトが1個のファイルで使用中
 14Kバイトが使用可能
A>
```

RAMDISKという内部コマンドを用意。RAMディスクは常にHドライブになります。ここでは、32KバイトがRAMディスクとして割り当てられています。

このように、MSX-DOS2ではメモリ管理モジュールが、RAMを管理しています。

MSX PDTシリーズ好評発売中!

MSXでプログラミングができる。
MSX-C Libraryが加わって、ますます充実。

●この製品はパーソナルユースです。この製品を使って開発したプログラムの販売、頒布はできません。販売、頒布用プログラムの開発にはMSX-ISVキットをお買い求め下さい。

PDTシリーズの日本語MSX-DOS2対応版は現在開発中です。

MSX-DOS TOOLS

MSX PDTシリーズの第一弾が、このシリーズの核となる「MSX-DOS TOOLS」です。

高度な機能を持ったMSX-DOSに加えて、そのMSX-DOS上の28ツールソフトウェア"TOOLS"と強力なスクリーンエディタ"MED"、それにアセンブラソースをマシン語コードに変換するためのアセンブラやリンカを含む"ユーティリティソフトウェア"をパッケージング。

価格14,800円(送料1,000円)

MSX-S BUG

「MSX-S BUG」はMSX-DOS上で動作するシンボリックデバッガです。デバッガとは実行可能なオブジェクトプログラムを直接メモリに読み込んで、その内容を目に見える形に表示したり、あるいは実際にプログラムの一部を実行させたりしながらバグ(プログラム上の誤り)の原因を発見していくソフトウェアです。これにより、ソースプログラムのレベルでは発見の難しかったバグも素早く退治することが可能となりました。

シンボリックファイルとしては、MSX・L-80が出力するシンボリックファイルを読み込むことができます。

※このソフトウェアにはMSX-DOS TOOLSが必要です。

価格19,800円(送料1,000円)

最強8ビットパーソナルコンピュータ、MSXに最新OS誕生。

日本語MSX-DOS2登場。

MS-DOSversion2.xx互換のファイルシステムをサポート。

MS-DOS version2.xxと互換性のある階層ディレクトリ構造やディレクトリサーチパス機能をサポート。これにより、MS-DOSマシンとメディアレベルでの完全な互換性を実現し、1枚のフロッピーディスクに作成できるファイル数の制限がなくなりました。このため、ファイルを多数管理する本格的なアプリケーションソフトや開発システムの実現も可能です。なお、漢字コードはMS-DOSと同じシフトJISなので、IDOQやThe WORDで作成した文書をそのままTYPEコマンドなどによって画面に表示することができます。また、MS-DOSと同等のパイプ・リダイレクション機能もサポートしています。

```
A>dir
 ドライブA:のディスクのボリューム名は 日本語SYS
 ディレクトリ A:¥文書

.              <dir>  88-03-31 11:13a
..             <dir>  88-03-31 11:13a
手紙           <dir>  88-03-31 11:13a
社内文書       <dir>  88-03-31 11:13a
FAX      TXT     797  88-03-31 11:18a
日本語   TXT     343  88-03-31 11:17a
 1Kバイトが6個のファイルで使用中
 362Kバイトが使用可能
A>
```

"文書"というディレクトリの中を表示しています。このディレクトリには、さらに"手紙"と"社内文書"というディレクトリと、'FAX.TXT'と'日本語.TXT'というファイルがあります。

階層ディレクトリの例。ファイルの種類によって、納めるディレクトリを決めておけば、フロッピーの中がすっきりします。

メディアIDによるディスクの識別でディスクのメンテナンスが向上。

MSXでは、多くの場合フロッピーディスクのコピーは1台のディスク装置で行なわれています。その場合、ディスクドライバーソフトに備えつけられている「2ドライブシミュレータ」と呼ばれる、1ドライブで2ドライブをまねる機能を使ってコピーを行なうわけですが、ひんぱんに複写元と複写先の2枚のメディアを1台のディスク装置に入れ換えることになります。その際、2枚のディスクを入れ間違えると、双方のデータを壊してしまう可能性があります。MSX-DOS2では、フォーマット時に乱数によるメディアIDをディスクに書き込み、識別します。これによって、1台のディスク装置でのコピー中に、誤ってディスクを壊してしまう危険性が解消されました。

HELP機能のサポート。

HELPコマンドにより、コマンドのガイドが画面に表示されます。

```
以下の項目に対する説明が用意されています.
特定のコマンドに関する詳しい説明を表示させるには
    HELP command name
と入力して下さい.

ASSIGN ... ドライブの割当
ATDIR .... ディレクトリの属性の変更
ATTRIB ... ファイルの属性の変更
BASIC .... MSX disk BASICの起動
BUFFERS .. ディスクバッファ数の表示/設定
CD ....... CHDIRの省略形
CHDIR .... ディフォルトディレクトリの表示/設定
何かキーを押して下さい.
```

内部コマンドの"HELP"でコマンドの一覧が表示されています。ファイル拡張子が、'.HLP'のテキストファイルを用意すればHELPコマンドでその内容を表示させることができます。

日本語MSX-DOS2 コマンド一覧

ASSIGN	ATDIR	ATTRIB	BASIC	BUFFERS	CD
CHDIR	CHKDSK	CLS	COMMAND	CONCAT	COPY
DATE	DEL	DIR	DISKCOPY	ECHO	ERA
ERASE	EXIT	FIXDISK	FORMAT	HELP	MD
MKDIR	MODE	MOVE	MVDIR	PATH	PAUSE
RAMDISK	RD	REM	REN	RENAME	RMDIR
RNDIR	SET	TIME	TYPE	UNDEL	VER
VERIFY	VOL	XCOPY	XDIR		

MSX-C Ver.1.1

「MSX-C Ver.1.1」はMSX-DOS上で動作し、C言語で書かれたソースプログラムを読み込んで、ザイログニーモニックのアセンブラソースプログラムを出力する2パスのC言語コンパイラです。

変数の自動レジスタ割付やnonrec(non-recursive、非再帰的)キーワードの導入などをはじめとするさまざまな新手法の採用により、オブジェクトコードの効率や実行速度を飛躍的に向上させています。またオブジェクトコードのROM化が可能なので、MSX用カートリッジソフトウェアの開発に最適です。

※このソフトウェアにはMSX-DOS TOOLSが必要です。

価格19,800円(送料1,000円)

MSX-C Library

PDTシリーズの第四弾は待望のMSX-C Libraryです。MSX-CでMSXのグラフィック機能やマウス、プリンタなどの補助入出力装置を扱ったり、「MSX-CVer.1.1」ではサポートされていない倍精度実数やLONG型演算をサポートするライブラリパッケージです。

このライブラリを使用することにより、MSXの持つすぐれたグラフィック機能やジョイスティック、マウスなどを十分に活かしたプログラムをC言語により作成することが可能となります。また全ソースリスト付きですので自分にあったライブラリに変えたり、MSXのプログラミング作法を勉強することができます。

※このソフトウェアにはMSX-DOS TOOLSおよびMSX-C Ver1.1が必要です。

価格14,800円(送料1,000円)

[日本語MSX-DOS2 128KB RAM内蔵]
価格**34,800円**(送料1,000円)
●128KバイトRAM内蔵ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)●マニュアル一式●MSX2専用

[日本語MSX-DOS2] 価格**24,800円**(送料1,000円)
●ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)●マニュアル一式●RAM128Kバイト以上搭載のMSX2専用、対応機種(ソニーHB-F900、日立製作所MB-H70、松下電器産業FS-5000F2、三菱電機ML-G30、ヤマハYIS604/128、CX7M/128、YIS805/128、YIS805/256)

◉8月下旬同時発売予定

ご注意
●MED, MSX-M80, MSX-L80, MSX-C ver.1.1, MSX-S BUGは漢字対応ではありません。(漢字を使用しないプログラムのエディット、アセンブル、コンパイルはできます。)●漢字対応のMSX-M80, MSX-L80, MSX-Cは現在開発中です。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080
●カタログ送呈:住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝MSX係までハガキでお申し込みください。

株式会社アスキー

ASCII NETWORK

あなたの部屋から、3つの"ネットワークブレーン"につながる!

ネットワークの向こうに、あなたのブレーンがいます。まさに多彩な顔ぶれ。クリエイティブな、新しいコミュニケーションのはじまりです。つながることが驚きだった時代から、もっと快適で、もっと面白く、もっと創造的な環境を、みんなで創りだす時代へ。パソコン通信も成熟しはじめています。アスキーネットは〈ACS〉〈PCS〉〈MSX〉3つのサービスで新スタート。目的や個性にあわせた"選べるパソコン通信"を実現。あなたの部屋にもネットワークブレーンがやってくる!

ACS 情報人間のためのネットワーク

もっと情報が欲しい。新しい人脈をつくりたい! そんなときは、〈ACS〉です。〈ACS〉は情報人間のためのシンクタンク。知りたいこと、調べたいことはネットに呼びかけてください。まさにその道のプロが、きっと応えてくれます。いまパソコン通信は、"ネットワークブレーン"というこれまで考えられなかった新しいコミュニケーションを生みだしています。異業種、あるいは学際、業際の人たちとの勉強会もネット上で実現できます。日本全国の英知と、自由に、好きな時間に語り合うことができるわけです。発想にいきづまったら、〈ACS〉にアクセスしてください。ディスプレイに表れる多くの情報が、頭脳を心地よく刺激してくれます。必要な情報はフロッピーに収めたり、プリントアウトすることもできます。

〈ACS〉には●SIG、MAIL、VOICEなどのコミュニケーションサービス●時事通信、東販週報、日本リーダーズクラブなどのインフォメーションサービス●お中元の注文にも便利な高島屋ローズショップとのオンラインショッピング、をはじめとするトランザクションサービスがあり●そのうえ漢字でのサービスのため読みやすさも抜群。

※詳細は、月刊アスキー7月号P12の広告をご覧下さい。

PCS アクティブなパソコンホビィストのためのネットワーク

パソコンやゲームの道をきわめたいなら、やっぱり〈PCS〉です。〈PCS〉には、日本全国のパソコン大好き人間が育ててきた伝統がいきています! パソコンに対する夢や、ゲームに対するウンチクが熱く飛び交っています。これからパソコンを勉強したいと思っている君には、ぜひ入って欲しいネットです。OSのことや言語のことだって、一人で考えるより、もっとうまくいくと思うよ。それから、〈PCS〉の大きな魅力の一つがパブリック・ドメイン・ソフトウェアの"POOL"。誰もが自由に使えるソフトをプールしてあり、その数はゆうに2,000本を越え、質、量ともに日本最大級です。なにしろパソコン大好き人間が創っただけに、いずれも傑作ぞろい。あまりダウンロードしすぎて、慢性的なフロッピー欠乏症に悩まないように十分気をつけてください。

〈PCS〉にはユニークな個性の●SIG、MAIL、VOICEなどのコミュニケーションサービス●最新のゲームソフト情報などのインフォメーションサービスがあります。

MSX MSXユーザーのためのネットワーク

MSXマシンのための専用ネットワーク。雑誌「MSXマガジン」に掲載されたプログラムリストを、ネット上で提供する特別サービスが好評です。プログラムを打込まなくても、ダウンロードで簡単に手に入ります。

〈MSX〉は家族全員で楽しめる開かれたネットワークです。〈MSX〉には●SIG、MAIL、VOICEなどのコミュニケーションサービス●時事通信、大和証券、日本交通公社など、ニュースや株式情報・旅などの、すぐに役立つインフォメーションサービス●オンラインショッピングなどのトランザクションサービスがあります。

使えば使うほど有利な新料金体系、とても経済的です。

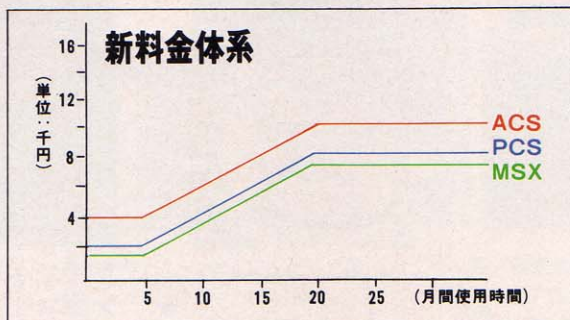
●アスキーネット登録料…3,000円 〈ACS〉〈PCS〉〈MSX〉共通。
複数ネットに加入の場合も、登録料は3,000円のみです。

●アスキーネット利用料金

〈ACS〉 ①基本料金(5時間まで)…4,000円/月
②5時間～20時間まで…20円/3分 ③20時間以上…10,000円/月

〈PCS〉 ①基本料金(5時間まで)…2,000円/月
②5時間～20時間まで…20円/3分 ③20時間以上…8,000円/月

〈MSX〉 ①基本料金(5時間まで)…1,500円/月
②5時間～20時間まで…20円/3分 ③20時間以上…7,500円/月

●〈ACS〉〈PCS〉は2400bpsを使えますから、よりいっそう経済的です。

アスキーカード会員なら、どんなにアクセスしても基本料金だけ!

パソコンライフをバックアップしてくれる〈アスキーカード〉がついにでました! アスキーネットの登録料が免除されて、さらにどんなにアクセスしても基本料金ですむ、うれしいダブル特典付。料金は〈ACS〉4,000円、〈PCS〉2,000円、〈MSX〉1,500円です。詳細は、月刊アスキー7月号P142の広告をご覧下さい。

ASCII BOOK

□楽しく学べるMSXポケットバンク□

MSXマガジン編集部編
定価680円 ★★

竹山正寿・上条有・上坂哲共著
定価580円 ★

竹山正寿・上条　有共著
定価580円 ★★

BITS著
定価680円 ★★

BITS編
定価580円 ★

ぐるーぷ・アレフ著
定価480円 ★

ぐるーぷ・アレフ著
定価480円 ★

秋山　晶著
定価680円 ★★★

平塚憲晴著
定価680円 ★★

島本笹清著
定価580円 ★

BITS著
定価580円 ★★

すがやみつる・竹田津恩共著
定価580円 ★

すがやみつる・オレンジ企画著
定価580円 ★

浅井敬太郎著
定価580円 ★

高橋秀樹著
定価580円 ★

レベルに合わせて3段階
ポケットバンクシリーズの難易度

★……だれでもカンタン!　★★……ちょっとむずかしいかな?　★★★……わりとよく知っている人向け

(鍵)マークは、収録されているソフトウェアがプログラムライブラリとして発売されています。

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー出版営業部 TEL03-486-1977 **株式会社アスキー**
●ブックカタログ送呈:住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込みください。

続々登場！MSXマガジンソフト

DISK MSX 第一巻

好評発売中

"プログラムエリアの逆襲"

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価3,000円

MSXマガジンで連載中の「プログラムエリア」に掲載されたツールゲームのプログラムを集めました。コンポーザアナライザ、トーンエディタ、ビデオプログラム、アニメーション、プリンタスプーラ、キャラクタ・エディタ、スプライトエディタ、音楽演奏システム、スクエア・バトル、ハードコピープログラム、他全39本。

ウーくんのソフト屋さん プログラムライブラリ

好評発売中

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価3,000円

MSXマガジンでおなじみ、「ウーくんのソフト屋さん」掲載のプログラム約50本を収録。万年カレンダー、電話帳、電卓、おこずかい帳、占い、バイオリズム、福笑い、神経衰弱、あみだくじ、英単語辞書、タイピング練習、方程式、日本地図マスタープログラム、元素記号&元素周期表暗記プログラム、メトロノーム、お絵描きソフト、他。

日本地図暗記プログラム

MSX-DOSスーパーハンドブック

好評発売中

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価4,800円

既刊『MSX-DOSスーパーハンドブック』で掲載したプログラムを収録。COMファイル COMファイルプリントアウトツール、 DOS版アセンブラ、 DOS版デバッガ、 DOS版テキストエディタ、多機能モニタ、漢字タイプ、ディスクダンプ、MSX用受信プログラム、MSX用ヘックスTOファイル、他。

多機能モニタ

POCKET BANK プログラムライブラリ Vol. 1~3

Vol. 1

好評発売中

"マシン語とゲームの交錯"

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価3,000円

スプライト モード2用 エディタ

既刊『便利ツール、コキ使って！』『ディスク徹底活用術』『プリンタ徹底活用術』『すぐできるパソコン通信』に掲載されたプログラム約30本を収録。グラフィックキャラクタ作成ツール、リアルタイム演奏プログラム、シーケンシャルファイルによる住所録、強力マシン語デバッガ、もの当てクイズ、他。

Vol. 2

好評発売中

"ツールよ永遠なれ"

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価3,000円

トラッドレース

既刊『マシン語入門PART2』『ゲーム作りのテクニック』『RPGの作り方』『アドベンチャーゲームブック』『おもしろゲームブック』に掲載されたプログラム24本を収録。ディスク版モニタアセンブラ、マシン語ゲーム、スプライトパターンエディタ、ショートプログラム、他。

Vol. 3

好評発売中

"にぎやかなる幻想の果て"+実用プログラム集

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価3,000円

RESCUE THE PLANET

既刊『不思議プログラム集』『音楽の贈り物』『ことばの実験』『BASICのコツ』『実用プログラム集』に掲載された遊びごころたっぷりのプログラム約80本を収録しました。特に家計簿やカレンダー、スケジューラー、データベース・プログラムなどは操作を統一し、誰でも使える親切設計です。

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル㈱アスキー書籍/雑誌営業部 TEL.(03)486-1977 **株式会社アスキー**

●ブックカタログ送呈：住所・氏名・年令・職業・電話番号・商品名・使用機種名を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込みください。

ASCII BOOK

MSX-DOS
アセンブラプログラミング

蔭山哲也著　定価1,200円　(送料300円)

好評発売中

「MSX-DOS TOOLS」を利用したプログラム開発を初めて解説した一冊

マクロアセンブラM80、リンク・ローダL80など、本格的なアセンブラプログラミング方法を解説した初めての一冊です。MSX-DOS上でのファイル入出力のテクニックも詳説し、簡単に打ち込めるものから実用プログラムまで13本掲載した、プログラミングの解説書です。

MSXマガジン別冊

ウーくんのソフト屋さん
プログラム集

好評発売中

定価780円　(送料250円)

「ウーくん」ファンに贈る、BASICのショートプログラムとまんがを満載!

MSXマガジン連載の大好評「ウーくんのソフト屋さん」のショートプログラム30本を一挙に紹介。あわせて「ウーくん」の4コマまんが(桜沢エリカ著)も掲載した、ファン待望の一冊です。またすぐにソフトとして楽しめるようプログラムライブラリも同時発売。

● 女の子が作った パソコン通信ガイド

大槻眞美子、永井麻奈美共著　定価1,400円　(送料300円)

● 実録! スーパー映画人

マイクロソフトプレス/デイヴィッド・チェル編
鶴岡雄二訳　定価1,900円　(送料300円)

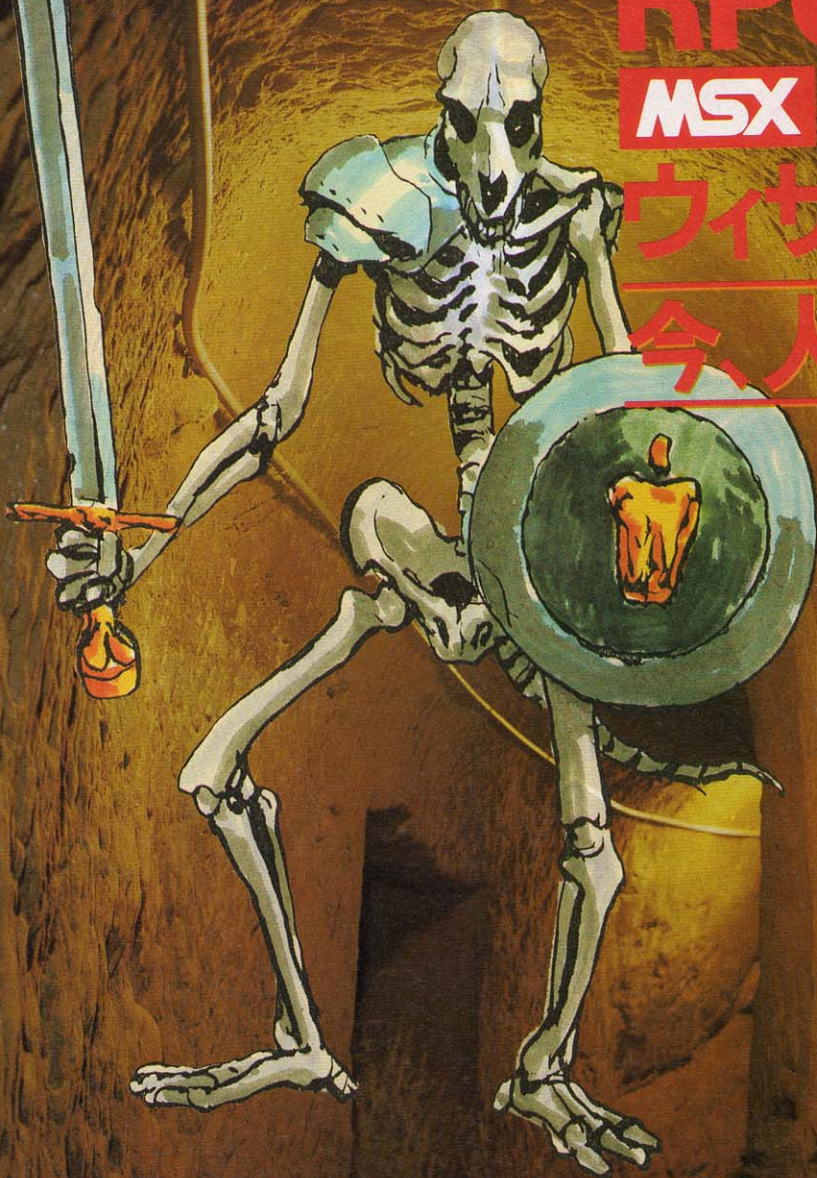
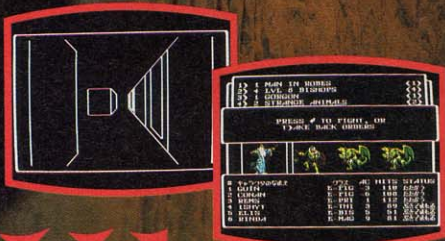
● MSX 実用プログラム集

永井健一、一柳絵美、宗本久弥共著　定価1,200円　(送料300円)

● MSX AVジョッキー

LAP STAFF著　定価1,200円　(送料300円)

※MSXマークはアスキーの商標です。

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル㈱アスキー書籍/雑誌営業部 TEL.(03)486-1977　**株式会社アスキー**
●ブックカタログ送呈:住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込みください。

ASCII SOFTWARE
RPGの真髄
MSX2版
ウィザードリィ。
今、人気爆発
狂気の大君主トレボーの世界征服のための2つの条件――最強の精鋭部隊の育成と邪悪な魔法使いワードナの魔除けの奪還――を充たすことがこのシナリオの目的。地下10階にわたる3D地下迷宮には多くの困難が待ち受ける。
言わずと知れたウィザードリィのMSX2版。MSX2の表示能力をフルに使い、グラフィックを一新。モンスターデザインは、イラストレーターの末弥純氏。データを常にチェックしながら、ウィザードリィの世界にどっぷり浸かろう。
洞窟の入口は戦士がかがみこんで入らなければならない岩の斜面にできた割れ目といった感じであるが、中に入るとすぐに広くなって奥の方へとつづいている。壁と天井はゴツゴツとした剝き出しの岩で、床はよく注意して歩かなければならないほど瓦礫で被われている。
先頭に立った戦士がタイマツに火を灯すと、冒険者達の影がゆらゆらと洞窟の壁に照らし出された。振り返った戦士の顔は光と影によって闇の中に無気味に浮き上って見え、まるで希望のかけらもない運命が彼等を出向えたように思われたのだった。
Wizardry®
ウィザードリィ
■対応機種／MSX2
(V-RAM128K)3.5-2DDフロッピーディスク(1ドライブも可)
■定価9,800円
絶賛発売中
MSXはアスキーの商標です。
〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル㈱アスキー営業本部 TEL03(486)8080
株式会社アスキー

MSXゲーム徹底解析

さあて今月も、エネルギー充てん120パーセントで、ドドンと徹底解析してみよう。おもしろいゲームが目じろ押し！　悩んでいるそこのあなた、このページで幸せになってちょうだい。

ついにでました！　コンパイルのお家芸、セガ版で大人気、気合のこもったシューティングゲーム、その名は『アレスタ』。理屈なんかいらないぜ。必要なのは反射神経オンリー！　キミの腕と運を信じて、さーて解析だい。

■コンパイル
MSX2
6,800円(ROM)

タイトルデモもカッコイイゼ!

巨大地震の１ヵ月後、防衛軍基地に突如異変が起こった。
　地震のせいで、遺伝子操作を行なっていた環境維持コンピュータDIA51は狂い、おそるべき奇形植物を生み出してしまったのだ。
　植物は人間の脳に寄生し、防衛基地を乗っ取り、成長を続ける。
　恋人を失った防衛軍パイロット〝レイ・ワイゼン〟は未完成のアレスタに乗り込み単身、中枢に巣喰う根を破壊するために飛び立っていくのだった。

AF68030(通称アレスタ)は長さ17.68、幅12.56(ポッド含む)、高さ5.12。総重量25.6トンで、最高速度は高度11,000メートルでマッハ４に達する！

⬆敵の総攻撃は都市に大被害を与える。

⬆恋人は重体！　怒りに燃えるレイ。

8種類の特殊兵器を大公開!

アレスタで忘れちゃならないのがこの特殊兵器だ。それぞれ地上、空中に出現する番号のついたキャラを破壊すれば、出てくるんだ。

それから特殊兵器は各３段階にパワーアップする、つまり同じ番号を重複して取ればそれだけパワーアップしちゃうわけだ！

1 全方向弾［無制限］

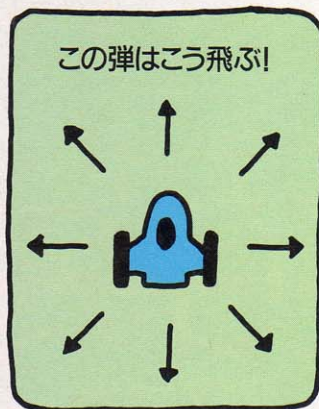
自機、アレスタが最初から装備している特殊弾だ。
　移動する方向に向けて発射されるので、進行方向の敵を撃破できるし、レベルアップすれば連射になって２発同時に出せるようになる。制限時間がないので、使い方によっては大変有効な武器だ。
　最初からあるからといって軽視すると泣きをみるゾ！

⬅最初はいまいちナサケナイ。敵の弾も消せないし、大きさも小さめ。

➡こーなりゃ強力！　敵の弾を消せるし、ハバも広いし、時間も無制限！

2 ウェーブガン ［50発］

いわゆるひとつの波動砲だい！　某＊ールタ＊プにも登場してるからおなじみだよね。

エネルギーをうーんと溜めてイッキに放出する快感な弾なのだ。溜めている間はバリアにもなるのでけっこー便利！　レベルが上がれば充電時間が短縮するからあんまり我慢しなくてすむよん。

⬆こーしてしばらくガマンする。その間はバリアとして使えば良いのだ！

⬆ドシューン！　見て見て、凄いでしょ。威力はたったの2発で要塞を破壊する。

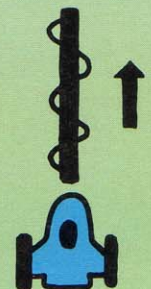
3 レーザー ［80秒］

棒につたが絡んでるのではない、これが、私の一番好きな武器だ。ドギューン(効果音)と目の前の敵を貫通していく、男らしい弾だな。一気通貫！　いい響きでしょ、これに限るよね(私情)。レベルアップすればながーくなるし、さらにアップすりゃツインにもなるのだ。こりゃ強力！

⬆レーザーは一番最初の状態でもメチャ強いのだ。初心者は迷わずコレを選ぼう。

⬆最大レベルのレーザー。もはや敵なし。だけど左右後面の攻撃には注意してね。

4 ローリングファイアー ［120秒］

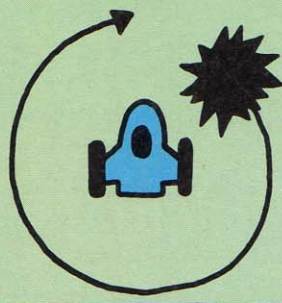
自機の回りをぐるぐる回転する、攻撃と防御を兼ね備えた武器だ。敵と弾を消してくれるのは大変有難いんだけど、今ひとつ不満が残る。やっぱり攻撃型の人には向いてないな、こりゃ。

防御一筋！　レベルが上がれば2コの弾が守ってくれちゃうのだ。

⬆飛んで飛んで（一部略）まわって、まわ～るウウウ～。え？　知らない？

⬆いや～まわるまわる。老人や子供は目を回さないように要注意だ(激うそ)。

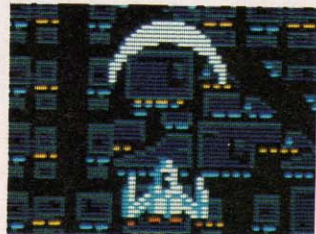
5 マグデストロイヤー ［50発］

リップルレーザーみたいだけどちと違う、対空中用の兵器なのです。いやはや、こりゃ強力！

最初は3つしか出ないし、弾数も少ないから敬遠されがちだけど、ひとたびレベルが上がればその強さにビビリンチョ！　ただ地上物に無力なのがちと痛いかな。

⬆べつに3コのドーナツが飛んでるわけではない。最初は不便な対空レーザーだ。

⬆これは壮観。7コのドーナツがドバッと敵を一掃してくれるのだ。

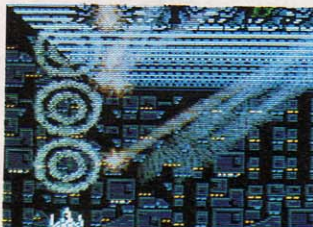
6 スゥイングウェーブ[80秒]

⬆これはあまり目立たない武器なのだが、あんがい強力だったりする。ホラホラ！

⬆いやー強い強い。しかしこーなると、どの特殊兵器を選ぶか、悩むなあ。

対地対空のスグレもので、鋭いカッターがシュピピピと前方3方向に連射されちゃう。

こいつは前方の敵には有効だけど、後方がついついお留守になっちゃうという欠点がある。しかしそれを補うほど強力だぞー。レベルアップすりゃカッターがおっきくなるし、こりゃいいぞえ。

7 プラズマボール[80秒]

⬆アレスタに霊がとりついた図（おいおい）。ヒトダマだね、こりゃ。

⬆どひゃーやるなぁ。遠くの敵には効果がないけど、近寄る敵はみな殺しじゃ。

自機の前に巨大なエネルギーを放ち近寄る敵をなぎ倒す、なかなかやってくれる武器だぞ。

最初は1個しか弾(玉？)がでないけど、レベルアップするたびに数が増えて対地攻撃もできるようになる。特に3つ並んだ時はお団子屋さんもビックリするほど凄いんだぞ！

8 ワイプレーザー[80発]

⬆これこれ。このウドンみたいなレーザーが、左右に行ったり来たりするのだ。

⬆レベルが上がれば長くなる。やっぱり、ウドンは手打ちに限るよなぁ

貫通能力を持ったレーザーが、左右に往復しつつ前方へ飛んでいく、とんでもない武器だ。

なかなか優柔不断なとこもあるけど威力は絶品、当たれば景品。

しかし1発撃った後のブランクが長いのが欠点だなー。まぁレベル上がればレーザーが長くなっていくので安心してちょんまげ。

FMPAC対応だー!

おもしろいゲームっていうのはやっぱり見て、聴いて、遊んで満足のいくものだと思うのですが、どうでっしゃろ？

このアレスタは遊んで面白いしグラフィックもキレイ、そして松下電器産業(株)から発売予定の『パナ・アミューズメントカートリッジ２』(仮称)を一緒に差せば、サウンドなんか涙もの！完璧じゃないですか！　こいつがあるとないとじゃゲームの臨場感が違いますぜ、ダンナ。もう目からウロコが落ちること間違いなし！　と言えましょう。やっぱり音ですよね、音(中日の新人選手ではない)。

⬅こいつら(失礼)が恋人どうしのレイ・ワンゼンとユリイ・レノックス。

敵キャラー部ご紹介でやんす！

⬅グワングワン左右に蛇行しながら飛んでくる。複数で来るので最初はやっかいな敵。だけど固くないからチョット安心。

⬅集団でアレスタに向かって飛んでくる上に発狂的なほど固い。動きが遅いのが救いなのだが、それでもこの固さは異常！

⬅弾を出しながら、上からナナメに降りてくる。一発でしとめられるので、初めてでも安心なキャラ。いやーよわっちいなあ。

ストレイ

⬅最初の面から登場する代表的なザコキャラ。上から真っ直ぐ下りてきて、弾を出す。動きもトロイので、なめてかかろう。

⬅かっこいい飛行機の形をしてるコイツ。飛んできたと思えばくるっと一回転、弾を出す。あーやな動き！　まどわされるなよ。

⬅タマゴ型のミサイルキャリアー。割れると中からミサイルが3基出てくる。割れた後のカラが固いので気をつけよう。

トレイターラグ

⬅中盤戦で登場する大型空中ボス。じわりじわり、とアレスタを追い詰めながら弾をばらまく。倒した後も気を抜くな！

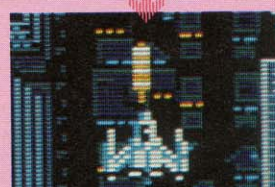
ミラマ

⬅集団で上空からゆっくり飛来。しっちゃかめっちゃかに弾を出してくるうえに、ひじょーに固い！　こりゃまいった。

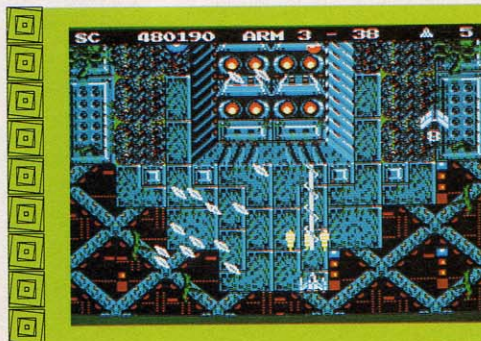
マニアックトレイター

⬅高速でアレスタを追尾し、弾をガンガン撃ってくる。コイツと一緒に出てくるザコキャラにも注意しないとダメだぞ！

今日も元気に、すくすく育つ！

ゲーム中、ときどきパワーカプセルを運んでくる敵がいる。これを取ればノーマル弾が強くなって、1秒くらい無敵なのだ。見かけたら取るべし！

要塞が怒ったぞ〜！

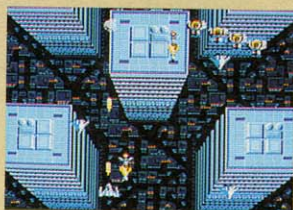
面の最後にどっしり構えてるボスキャラたち。彼等を倒すか、時間いっぱいまで逃げまくっていれば、その面はクリアーだ。

このボスたちは全体の3分の2くらいをやっつけると怒って弾を出しっぱなしになる。チャンス！

アレスタ全面クリアーのラウンド別傾向と対策!!

前ページで各特殊兵器の使い方が理解できたかな? いろいろ使ってみて、自分に一番合った兵器をみつけだせば、もうしめたもの。アレスタ征服は目前だぞ! さて次は各ラウンドの紹介だ。プレイする前にちょいと目を通しておいてソンはないのである。

Round 1 NIGHT ON CITY

まず最初のラウンドは夜景がキレイな都市面だ。高層ビルが建ち並ぶなか、敵が一斉攻撃をあびせてくる。

しかし安心したまえ、ここは全ラウンドを通じて一番カンタ〜ンな構成なのだ、なんせパワーアップカプセルが山ほど出てくるので特殊兵器が取り放題! まさに練習にはもってこいの面なのだ。でも、だからといって手を抜いちゃいけない、気を抜いた瞬間にドッカ〜ンなんてのはよくある話なのだ。ここはいわば次への準備面、パワーアップしましょ。

⬅都会の夜はナンパに限る。

⬅これは中ボス。ひるむな。

⬅ぞわ〜! 気色いいなあ。

Round 2 COUNTRY

カントリーな感じがただよっているラウンド2、やっぱり都会と違って緑が多いし、空気もキレイだなー、なんて悠長なことは言ってられない、休むひまなく撃ちまくれ〜! さてここで問題です。田舎のビールはなんでしょう、カントリービール。ドカーン!

ここの面は1面よりパワーアップカプセルが少ない。特殊兵器の弾が少なくなってきたら、早めに補充しよう。まあ難易度は1面とほぼ一緒なので結構安心していいゾ。アイライクカントリードゥライ! ハッ! (たいそん)

⬅まだまだ簡単。ラクだよ。

⬅パワーカプセルは慎重に。

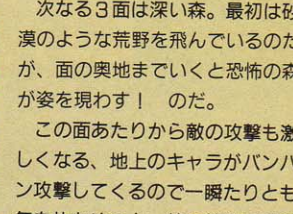
⬅出た! 要塞出現!

Round 3 DEEP FOREST

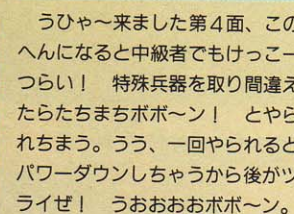
次なる3面は深い森。最初は砂漠のような荒野を飛んでいるのだが、面の奥地までいくと恐怖の森が姿を現わす! のだ。

この面あたりから敵の攻撃も激しくなる、地上のキャラがバンバン攻撃してくるので一瞬たりとも気を抜かぬこと。特に特殊兵器の選択は慎重に行ないたい。それから中盤あたりで出て来るダイナトレイターには要注意。やっつけるのも一苦労なのに破壊した後、ミサイルをまき散らすのだ!

最後の要塞も手ごわい。反射神経の限界まで撃ちまくれ〜!

➡美しい背景。見とれるな。

➡ダイナトレイターは強い。

➡なんて固いボスだ〜。

Round 4 GREAT RIVER

うひゃ〜来ました第4面、このへんになると中級者でもけっこーつらい! 特殊兵器を取り間違えたらたちまちボボーン! とやられちまう。うう、一回やられるとパワーダウンしちゃうから後がツライぜ! うおおおおボボーン。

地形はうっそうとした森の中、そして大河へと続きます。特に河に入ったあたり、中間の地上キャラがいやらしいのでご注意を!

例によって真ん中にリトレイターが待ち受けてますんでココロしてかかってください。あとはボスまでまっしぐら。

➡なかなか武器が出ない。

➡この地上キャラはイヤ!

➡やっとボスを破壊したぞ。

Round 5 MU-PLANT

⬆これこれ！ この面から激ムズなのよ。

な、な、なんだ～この難しさ！この難易度は1、2面なんかの比じゃーない。空中キャラもスプライトの限界を超えてチカチカしてもまだ出て来るし、地上キャラはぐうの音も出ないほど固いし、もー涙でちゃうほど難しいぞ。

カプセルもあまり出ないので少ないチャンスをいかに生かすかにかかってるのだ。でもグラフィックはいいぞー、地上にビッシリ奇形植物。うう、ゾクゾクするね。あ、見とれてる場合じゃない。中ボスまでいくのにも大変なのに、またそこからがツライ。ちゃんとマニアックトレイターはお待ちかねだし、ボスは気が遠くなるほど固いし、もースキにして。

⬆ドーン。たーまやー。いと風流かな。

⬆最近流行の家庭栽培ではない。ボスだ。

Round 6 HYPER BATTLE

⬆ちょっと一息、あれは埼玉県だ(ウソ)。

いままで目にも止まらぬ高速スクロールに手を焼いてたけど、この6面はなんと、ひたすらゆっくり画面が流れる超上空面なのだ。

人工衛星から地上を見下ろしたような気持ちのいいグラフィック、ああ、なんてビューリホー。やっぱり高い所はいいなあ。地上キャラが出ないからラクな面だな。

⬆地上物が出ないから、ボスも出なーい。

Round 7 INVATED

⬆い、いきなりマニアックトレイター？

さーとうとう敵の基地までやって来ました。ふんどしキュっと締め直してふんばりまっしょ！

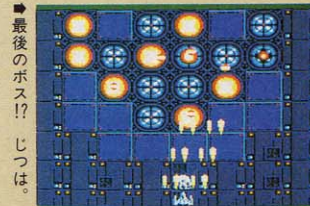
ここの難易度は5面並。と、サラリと書いてしまうのはラクだが、その激烈な難しさは実際プレイしてみなけりゃ解らないでしょう。あーたまらん、クセになりそう。まぁこの辺まで来る実力のあるお方だったら、何とかクリアーできるでしょう。なに？ 必勝法を知りたい？ よろしいお教えしちゃいましょう。それは画面内をくまなく動き回れ！ だ。敵の弾の出具合を一瞬にして判断して、よしっ、右下に逃げる！ と、敵の少ない方へと逃げまわる。もちろん同時に攻撃を忘れるでないぞ！

⬆地上キャラの攻撃も激烈にすごい！

⬆カウンタックのライトのようなボスだ。

Round 8 LAST SHOOTING

➡お尻がセクシーなヤツだ。

➡こいつがゾワゾワ動く！

➡最後のボス!? じつは。

ついにやって来ました。最終ラウンド、要塞面。ここまで来たからにはやはりエンディングを見てほしい。地上も怪奇植物でビッシリ、所々に見えるメカニックが実にカッコイイ。ここでは今までの敵が総登場するんだな。も～メタクソに難しい。ここまでノーミスで来ても一回ミスしただけで十数機おしゃか、なんてこともあるんだからたまんない。うるうる。

地上からいきなりはがれてくる板には充分注意をはらってね！あれってイキナリくるんだから。さあ最後の難関、検討を祈るよ！

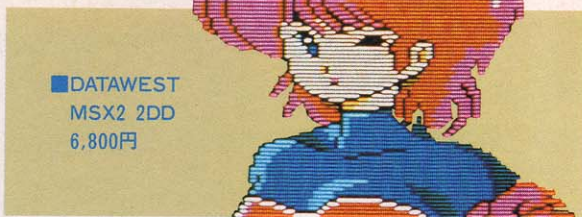
Round 0を発見！

どひゃー。速い速い。これがウワサのラウンド0なのだ。

とにかく今まで以上の最高のスクロールスピード。ああ、なんてスピーディー。どうやって行くかって？ そりゃナイショ。うひょ。

⬆いやー速い、速い。カプセル出ても取りに行くまでに下に行っちゃうくらいだ。

THE 4TH UNIT 第4のユニット

■DATAWEST
MSX2 2DD
6,800円

アニメチックなグラフィックスとシリアスなSFストーリーのアドベンチャーゲーム。キミは記憶喪失の美少女となって、失った過去を捜すのだ!!

わたしはだぁれ!? ここはどこなの……!?

私は誰？　ここはどこ？　といった感じでいきなり物語は始まる。主人公の名前も過去もいっさいわからない。わかっているのは、女の子(それもかなりの美形)で年齢は高校生くらい。そして、練馬区上空で起きた謎の航空機墜落事故と関係があるらしいということだけだ。考えてみれば記憶喪失という設定はアドベンチャーゲームにおあつらえ向きだな。いささか安易な設定という見方もできるけれど、ゲームを始めた時点では、プレイヤーは何も知らなくて、ゲームを進めていくうちに、ストーリーが見えてくる。それと同時に主人公の過去もわかるという寸法だ。まぁ、それだけだと、あまりにもプレイヤーに不親切というわけでマニュアルには10ページに及ぶコミックスでプレストーリーを紹介している。

さて、前置きはこのくらいにしておいて、ブロンウィンとは何なのか、タイトルにもなっている、『第４のユニット』とは、はたしてどーゆー意味があるのかを追って徹底解析をしていこうと思う。

『第４のユニット』は、いわゆる謎解き主体のアドベンチャーではなく、まるでアニメを見ているような感覚でストーリーが進行していくので、謎解き自体はさほど難しくはないはずだ。やたら難しいアドベンチャーゲームより、多くの人にストーリーを見てもらいたいという姿勢は好感が持てる。それでもいくつか、途中でひっかかるポイントはあるので、そのポイントは押さえていこう。

ゲームをスタートすると、キミを助けてくれた優介の部屋から始まる。しかし、優介は学校に行っているらしく部屋にはいない。で、とりあえず、航空機墜落の記事を書いた山田記者に会いに行くわけだけど、マニュアルにも書いてあるとおり、優介の部屋には重要なものが置いてあるので調べてみよう。テレビを見ると、航空機墜落事故のニュースと遺伝子工学の越中博士が来日したというニュースをやっている。あまり重要ではないかもしれないけど、ラジカセを使ってみるのもいいかもしれない。それから、山田記者に会いに行くわけだから、航空機墜落の記事が載っている新聞を持っていくことを忘れないよーにしよう。

優介の部屋を出て、山田記者と待ち合わせしている喫茶店に向かうと、街で見知らぬ女の子から声をかけられる。何やら重要な話があるみたいなんだけど、あとで学校に来てと言い残して去って行ってしまう。

喫茶ルミで山田記者を待っていると、今度はひとりの男が現われる。ひどく慌てているようで、キミに小さな箱を手渡すと、やはり学校に来いと言い残して、そそくさと去って行ってしまう。小さな箱の中を調べると、何かの薬らしいカプセルが入っている。当然、取っておくこと。ふむむ、学校に何かあるってわけね。そーこーしてるうちに、お待ちかねの山田記者が現われる。山田記者に話を聞くと、どうやら、航空機墜落の裏には巨大な軍事組織が絡んでいるらしい。

プレストーリーはコミックスで……

⬆ゲームを始める前に、マニュアルに掲載されているコミックスを読んでおくこと。マニュアルには、重要なヒントも書いてあったりするんだよね。

気がついたら男の子の部屋にいたの！

テレビ
朝のニュースでは、航空機墜落の事故と遺伝子工学の越中博士の来日を報道しているのだ。

ラジカセ
ラジオも情報源として有力だね。もう一度、この部屋に戻ってきたときに使ってみよう!!

机
ゲームを開始したときは見ることができないけど、机の上や引き出しの中には何かありそう。

新聞
航空機墜落の記事が載っている新聞。山田記者に会いに行くのだから、必ず持って行こう。

山田記者に会いに行く!

謎の人物A

⬅山田記者と会うために街へ出かけると突然話しかけられる。何か重要な話があるみたいだけど、ここではダメ。あとで学校の屋上で会える。

謎の人物B

➡喫茶店で山田記者を待っていると、やはり突然現われ、小さな箱を手渡すと立ち去ってしまう。箱には何かの薬らしいカプセルが入っている。

⬅山田記者に新聞記事についてたずねると、航空機墜落事故の陰には巨大な軍事組織が絡んでいるらしいことが判明する。

➡巨大な軍事組織とは、いったい何なのか、さらに山田記者にたずねようとすると、街のほうで爆発が起こり、山田記者は喫茶店を飛び出して行ってしまう。

山田記者に巨大な軍事組織のことをもっと詳しく聞こうとすると、外で爆発音が響き、山田記者は慌てて喫茶店を飛び出して行ってしまう。山田記者を追いかけていくと、街では軍隊が出動していて大変な騒ぎだ。戦車は自衛隊のものではないみたいだ。巨大な軍事組織同士の戦争が勃発してしまったらしく、一般人は学校に避難するように言われる。

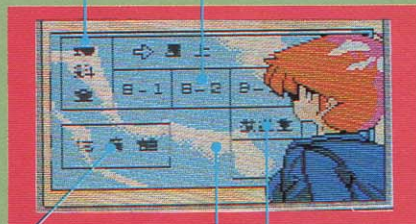
あれよあれよという間に次から次へといろんなことが起きて混乱してしまうけれど、とにかく謎の人物たちも学校に来いと言っているし、優介も捜さなきゃならない。すべての鍵は学校にあるらしいので、行ってみることにしよう。

戦争が勃発!?

⬇街では戦車まで出動して、大変な騒ぎになっている。戦争が勃発したのか？　戦車を見ると、自衛隊のものではないようだが……。

学校は大パニック!!

理科室

⬆理科室で、男女が争っている現場に直面してしまった。さて、どちらを助けるか迷ってしまうが……。

教室

⬆教室は先生も生徒もパニックに陥っているので、これといって有益な情報は得られそうもないみたいだね。

体育館

⬆藤原先生の「早く校庭に行け」という言葉に逆らって他の場所に行こうとするとサブミッションを受ける。

校庭

⬆校庭には生徒がたくさん集まっている。しかし、その中に優介の姿は見えない。優介はどこに行ったの？

放送室

⬆放送室には、部員がひとりだけ残っている。みんな慌てているのに、ひとり平然としているヘンなヤツ!!

理科室の攻防

学校の体育館で藤原先生のサブミッション（なんの意味があるのかよくわからないが）を受けたら、理科室に行く。男と女の人が争っていて、どちらかを助けるわけだが、どちらでも同じ。初めての戦闘シーンになる。

ここで、ブロニーとアッシュという女の子が登場するが、味方なのか敵なのか、なんてったって記憶喪失なもんで、わからない。ブロニーは窓をぶち破って逃げちゃうし、アッシュも立ち去ってしまう。

学校では、屋上にも行けるようになるのだけど、この段階では、まだまだ行くことができない。優介を捜しても、なかなか会うことができないぞ。展開に行き詰まったら、もう一度、街の中や森へ行ってみよう。

➡いきなり戦闘シーンになってブロニーのサイコパワーが炸裂。

⬅わけのわからないことを言い残して立ち去るアッシュなのだ。

街の中を調べる

➡移動するとき街の場所が街の中というふうに変わったら、行ってみること。すると山田記者に再び会うことができるのだ。

⬅調べる、"街"で、山田記者の制止を振り切って次の画面に進むことができる。このいかついオッサンは統合軍の兵士なのだ。

森へ行きましょう娘さん

➡森へ行って、森を調べると、この機械を発見する。何回か調べても発見できないときは、途中でやり残しがあるはず。

⬅機械を発見した後、森から他の場所に行こうとすると、理科室で会ったアッシュが現れる。はたして味方か敵なのか。

学校の屋上からW・W・W・Fの基地へ……

『第４のユニット』では、学校の屋上が重要なポイントだ。屋上に行けるようになると、ストーリーがポンポンとこきみよく進んでいく。それには街や森で重要な情報を得てから、学校の放送部員に優介のことをたずねてみることだね。

⬅学校の屋上には街の中で声をかけてきた謎の人物、少女Aが待っているのだ!

➡仲間になってもならなくても関係なくW・W・W・Fの基地に案内してくれるぞ。

⬅基地の中には、ブロニーとスドゥ、ステラがいる。とにかく話を聞いてみよう。

➡またまた、突然、現れたアッシュ。この辺でセーブしておくといいかも……ね。

サイコの決戦!

さて、ここまで進んできたキミは、重大な選択を迫られることになる。W・W・W・Fと統合軍、このふたつの組織のどちらに味方するかで、ストーリーは変わってくるのだ。しかも、キミが記憶喪失しているのをいいことに(?)、どちらの組織も、もっともなことを言ってキミを味方につけようとする。だまされちゃダメと言われても困ってしまうんだよね。さぁ、キミはどちらの組織に入るのかな!?

➡W・W・W・F側についた場合、味方はブロニー、ストゥ、ステラ。これに対して統合軍側はアッシュとセスのふたり。人数では有利。

⬅これは、統合軍側についた場合だ。ちょうど3対3の戦いになるが、敵はサイコパワーを使えるので、キビシイ戦いになりそうだ。

W・W・W・F勝利!

➡W・W・W・F側について勝利した場合だ。この後、どんなエンディングを迎えるかは秘密。自分でじっさいにプレイして、確かめて欲しい。

結末はどーなるのぉ!?

最後の決戦で、キミが勝つとエンディングを迎えることができるわけだ。たとえ、それが不本意な結末であったとしてもね。

『第4のユニット』では、ディスクに10個まで、ゲームの途中経過をセーブできるようになっている。もし、不本意な結末に終わったら、その手前でセーブしたところからゲームを再開することができるわけ。ただし、戦闘シーンに入ってしまうと、セーブすることができないから、必ず戦闘の手前で、セーブしておくこと。そうすれば、もし、戦闘で負けたとしても、やり直しができるから安心だ。

じつは、わざと、ここでは重要なシーンをひとつ紹介しないでおいた。それは、ブロンウィンとは何か? 第4のユニットとは、どんな意味をもっているのかというストーリーの中核の部分だ。それにともなって、キミの過去があきらかになる。アドベンチャーゲームの場合、先に答えを言っちゃうとつまらないので、そのへんは自分でプレイすれば、わかるはず。

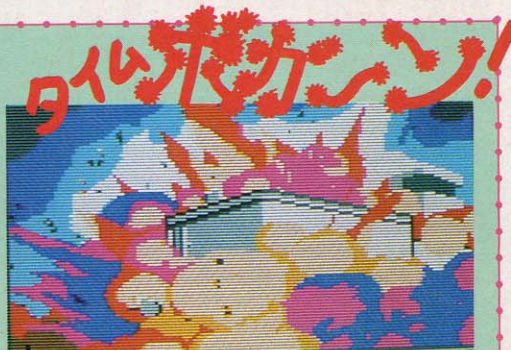
真のエンディングを迎えるためのヒント。ゲーム中にあまり重要そうではないアイテムが見つかる。しかし、あるものと組み合わせることで、非常に強力なパワーとなり、土壇場で役に立ってくれるぞ。

統合軍勝利!

⬆こちらは統合軍側について、勝利した場合だ。ブロニーは基地の自爆装置のスイッチを入れて倒れてしまう。ひぇーっ。

⬆時間内に脱出できない場合は、基地もろとも爆発して助かる見込みはない。脱出の方法は越中博士の言葉を思い出せ!!

最重要アイテム!!

➡優介が手に持っている物がサイコリングと呼ばれる重要アイテムだ。これがないと、サイコパワーを制御することができないのだ!

GAME OVER

海を渡ってやってきた、『上海』の再来かぁ〜!?

みんなでワイワイ遊ぶトランプもいいけど、たまにはひとりでジックリと楽しむのもオツなもの。あの『上海』をプロデュースした人がまたやってくれました。でもこのテのゲームの解析って難しいんだよね。

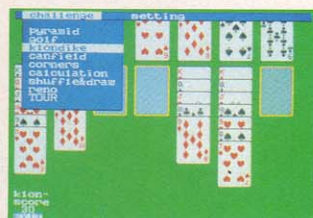
■ゲームアーツ　MSX2　6,800円　(2DD)

ひとり遊びの雨あられ

全11種類ものひとり遊び(ソリテア)用のカードゲームを集めた『ソリテア ロイヤル』。ひとつひとつのゲームだけでも、末永く遊べるのに、まぁ〜あるわあるわ!!　もうドップリとハマッてしまうことうけあいなのだ。おまけにカードの図柄も、これまた10種類もあるのです。う〜ん、いいねー。こういう心づかいが小気味よいアクセントになっていて、いやおうなしにプレイヤーの気持ちを盛り上げてしまうんですよねー、これが。

でもね、最初から好きなカードを選べるわけではないんですよ。全種類のカードを見られるかどうかはキミの技量と運にかかっているのだ。ゲームに勝つにつれ、使えるカードの種類がチラホラと増えるというシステムなのだ。カードのなかには、「うぉ〜」とうなってしまうものや、「わぁ〜」と声が出てしまうもの、それに「ぬりょ〜」と鼻血が出てしまいそうなものまで、期待ハズレのない図柄がひかえているのだ。全部見たい！　という気持ちでゲームをし、そのまま肩までハマッて100を数えてしまうのだ(うそ™)。この中毒的な症状をよく〝麻薬的〟というようだが、麻薬というよりはむしろ〝かっぱえび○ん的〟といったほうが正しいと思う。話を元に戻しましょうね。

今回はこのゲームの魅力を中心に紹介、そして攻略というよりも、コツに近いものを報告するのだ。

☗美しいデックの数々。初めからこれだけあればいいのにねぇ〜。シクシクシク。

☗チャレンジモードのウインドーを出したところ。どのゲームをしようかしらん。

☗こちらはセッティングのウインドー。デックの変更やメッセージの有無を設定。

用語解説で〜す！

ファウンデーション
ゲームのなかで特定の順番にカードが積まれる最終目的の山のこと。もちろん、顔にヌリヌリする化粧品のことではない。

タブロー
カードのならべかたのことで、おもにファウンデーションへの一時退避場として使用される。ここをどう使うかがポイントだ。

ストック
スクリーンにめくられていない、52枚のカードのうちの残りの未使用のカードの山。くどいようだがスキーの道具ではない。

ウェストパイル
ストックからめくられたカードが置かれるところで、その一番上のカードはタブローとファウンデーションでプレイに使える。

ホールディングパイル
画面上にふせられたカードの山で、一番上のカードがプレイされるにつれて、その次のカードが使えるようになるのです。

スコア
各ゲームの終了時に、ファウンデーションにある、あるいは画面上から消したカードの枚数が得点となる。最高は52点である。

スート
トランプの４種類のマークを現わす代表的な専門用語で、ダイヤ、ハート、クラブ、スペードのことです。なるほどね。

プレイ
カードゲームをして遊ぶこと自体ではなく、カードを移動させるという行為そのものを指す。その方法はゲームによって違う。

シャッフル
カードをきることをいう。また、再度きり直してならべることをリシャッフルという。設明しなくてもわかるよね、これくらい。

ドロー
重なっているカードの山から、カードを１枚引き抜くこと。くどいようだが土に水を混ぜ合わせたものではない(しつこい！)。

デック
カードの図柄のことを、トランプ用語でこう呼ぶ。このゲームでは最初は２種類しかないが、満点を各ゲームで取ると増える。

シャドウ
画面上で山の下に見えなくなったカードがあることを表わす紫色の影。コンピュータゲーム特有の処理ですね、これは。

好きなカードでお遊びになって!

10種類のデック(図柄)はどれもカラフルで個性的なものばかり。とはいっても最初はこのなかの2種類でしかプレイできない。ゲームに勝つことによってだんだんデックも増え、さらに楽しくプレイできるのだ。

ありがちパターン その1

どこにでも売っていそうな、地味なデック。これは初めからあるものなので、すぐお目にかかることができる。「こんなカードじゃいや!」なんて言わないで、ねっ!

わぁ〜、ネコちゃんだぁ!

巷では、ホワッツ・マイケルだかマイケル富岡だか知らないが(いきなり大ボケ)、ネコがブームらしい。たしかにネコはカワイイよね。このデックのネコも花マル。

ほのぼの絵本型

煙突からポコポコとでるケムリ。いかにもホノボローとしたデックだ。キングやクィーンのかわりに、これまたホノボノタッチのライオンやトラがほほえんでる。

夕陽が似合うわらべ遊び

これはお父さん向けのデックですね。やじろべえとかケン玉とか竹馬とか。今の子供たちにはあまりナジミがないようですが、涙してくださいよ、お父さんっ!

ファーブル昆虫記風

上のライオンもかわいいけど、この虫さんたちもなかなかカワイイ。クワガタやカブトムシなど、色づかいもキレイで好感が持てる。バッタの横顔がシブい!

ありがちパターン その2

これもありがちですねー。いかにもトランプトランプしたデックです。そんなにセンスは悪くないと思うんだけど、ほかのと比べると、やっぱり見劣りするね。

ファンタジー調

ドーンと大きなゲームアーツのロゴがイカす(と思う)。ありがちなデックの絵札と違って、ファンタジーっぽいタッチで描かれている。キングがりりしいのだ。

浮世絵的絵札

日本の美を象徴するかのような鮮やかな浮世絵の数々。なんだかトランプじゃないみたいだね。このデックは一見の価値アリ! ゲームにハマるのもうなずける!?

RPGタイプ

真剣な表情の勇者、ぽっちゃりしたお姫さま、ヨダレをたらす敵。そうです、このデックはまさにRPGの世界なのです。一度はこれで遊んでみたいものだね。

いゃ〜ん、だめ〜ん♥

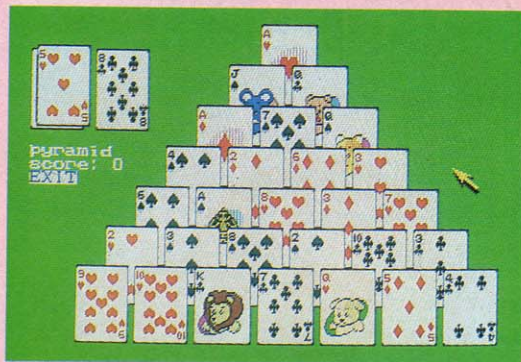
うれしハズカシ美少女たちのチョッピリはずかしいデック。うーん、悪くはないと思うんだけどね、あまり好きじゃないんだよね、こういうの。好みもあるけど。

徹夜は必至のゲーム群

「ほんの少しだけっ！」という決意のもとでやり始めても、結局は何度も遊んでしまう。気がつけばもう朝。そんなにハデではないけど、なぜかおもしろいゲーム群……。

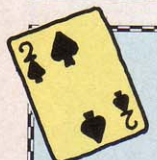
ピラミッド

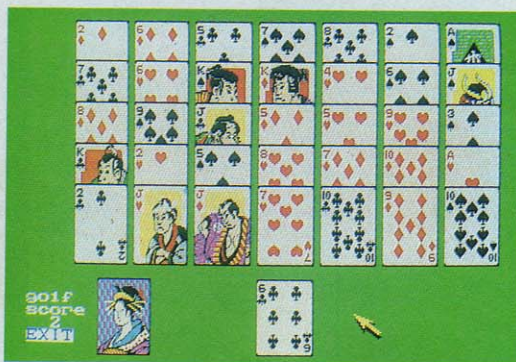
タブローには28枚のカードが、ちょうどピラミッドのようにならべられている。上にカードが重なっていないカードとストックの上にめくられたカード、ウェストパイルの一番上のカードがプレイに使える。で、なにをすればいいかというとですねー、２枚合わせて13になるカードを取り除けばいいわけです。はい説明終わりっ！　おっとっと、スペースが余ってるので終わるわけにはいきませんね。ハイハイ、わかりました。では補足説明をば。キングは１枚でシャッと取れます。エースはクイーンと、３は10と、8は……、ていうふうに取っていけばいいんですね。え、そんなことわかる!? そうですよね、カンタンなたし算ですからね。そんなの、１歳と４ヵ月の赤ちゃんにだってわかりますよ、近頃は(超うそ™)。

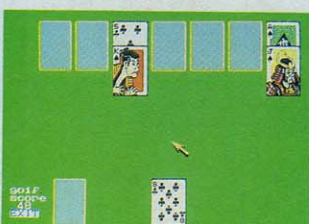
ただこのゲーム、運が良くなければすべて取れないのだ。攻略法は、神様と友達になることだ!?

⬆美しくも怪しげな香りがほのかに匂うピラミッド。この中には、ツタンカーメン王の金銀財宝が隠されている(うそ)。

⬆え〜と、6に7をたして……あ、13になるなっ！　てな具合で進行する。

⬆こんなカードが残ってしまった。うーむ、やっぱり運が悪いのかなぁ？

⬆もう少しなのになぁ。惜しいなぁ、せっかくここまできたのにさ。ちぇっ。

ゴルフ

５枚ずつ７列にならんだカードがタブローに、そしてその下にはファウンデーションとストックがある。最初のファウンデーションのカードからプレイが始まり、このカードの数字の上下のカードをタブローの一番前から選んで重ねていく。と、ここまで書いてもピンとこないでしょ!?　要するにファウンデーションにあるカードが４なら、３か５が重ねられる。10なら９かジャックを、といったふうにゲームを進めていくんですよ。でね、スートや色は関係ないんですね、エースは最低のカード、キングは最高のカードとみなされてしまうわけです。そのため、ファウンデーションにエースが重ねられたら次は２しか重ねられず、キングの上には何も置くことができないのです。もちろん目的は、タブローのカードをすべてなくしてしまうということです。これもほとんど運ですよ。あとはカンね。いや〜、まいった！

⬆なんでこれがゴルフなんだろう。わかんないなぁ。それを考えるだけで一晩中眠れなくなっちゃう、なんちゃってね。

⬆なかなか順調です。しかし、もうストックがわずかなのです。神サマッ!!

⬆あ〜ん、やっぱりダメでしたね。でもこれはナカナカいいほうですよ。

⬆気分を変えるためにカードを変えて再度挑戦！　けっこう調子いいみたい。

クロンダイク

タブローには28枚のカードが7列にならべられていて、その左上にはストックとウェストパイルがある。右上には4つのファウンデーションがあり、ここにスートごとにエースからキングまでのカードを順に重ねるのが目的。

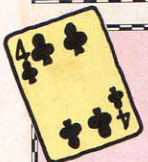
タブロー上では数が少なくなる順に、そして赤(ハートかダイヤ)と黒(クラブかスペード)を交互に重なるようにプレイでき、ウェストパイルの一番上のカードをタブローの列へ、もしくはタブローのカードをほかの列に重ねる。また、以上の原則に従っていれば、カードを列ごとにプレイすることもできる。赤の5に黒の4と赤の3が重なっている場合、黒の6にこのカードを3枚一緒に移動することができるわけだ。おまけにタブローの列が空になったらそこにキングをプレイすることができる。

ピラミッドやゴルフは運が大きく左右したが、このクロンダイクはキミの頭とカンの見せどころさ。

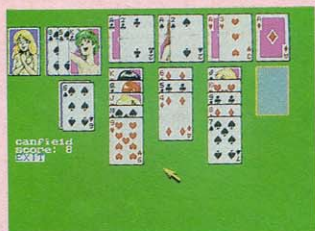
⬅デザイン的に洗練された置きかただよね。デックはこのさい無視してください。読者サービスですよ、サービス。ほんとに。

⬆途中経過です。個人的には一番好きなゲームなんですよ、クロンダイクは。

⬆「うまくいくかな?」と思ったんですけど、行きづまってしまいました……。

⬆ちくしょ〜! 何回プレイしてもダメだなー。昨日はうまくいったのに。

キャンフィールド

目的はクロンダイクと同じ、ファウンデーションに、すべてのカードをスートごとにエースからキングまで順に重ねること。ストックからウェストパイルにめくられるカードも3枚だし、ほとんどクロンダイクと変わらない。ただね、写真を見てもらってもわかるけど、タブローの左にある、一番上がめくられているカードの山。これがホールディングパイルなのですよ、奥さん。コイツのために(カードの山にむかってコイツというのもなんだけど)クロンダイクよりも難易度が高くなってるのだ。やりごたえありますぜ〜、これ。で、このゲームの大きなカギを握っているのもこのホールディングパイルなのです。これをいかに全部開くか、これがポイントですね。まぁ、4枚のエースを探し出すことも大事ですけど。まさに運とカンと頭脳。この三位一体の戦いになりそうだ。やりごたえアリアリ一発裏ドラあり! だぞ。

⬅クロンダイクと比べて、グッと難易度が増したこのキャンフィールド。プレイヤーの技量の見せどころなのだ。ふふっ。

⬆さすがに難しいなぁ〜。いったい誰が考えたんだろう。こういうゲーム。

⬆半ばヤケになってます。ちょっとひと息ついて、コーヒーでも飲も一っと。

⬆デックを変えても、やはり難しいものは難しい。私がバカなのかしら?

コーナーズ

タブローには5枚のカードが十字形にならべてある。その4つの角がファウンデーションで、ここに各スートごとに大きくなる順序でカードを置いていきます。で、ちょっと注意してほしいのは、キングが一番大きいわけではなく、エースがキングより大きいのだ。グルグル回ってるんですよ。わかります？　それと、タブローにはスートを無視して1ずつ少なくなる順にカードを重ねることができる。クイーンはタブロー上のどのキングにでも重ねられるわけ。エースとキングの関係を頭に入れてプレイしてくれっ。どっしりと腰を据えて今度もプレイしてみてね。

☗うーん、順調なのかどうか、よくわかんないなぁ。おもしろいけどね。

☗カドにカードを置くので、こういう名前がついたんでしょうね。安易〜。

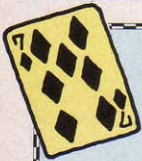
☗それにしてもアキないなぁ。もう30分もこればっかりやってたりして。

シャッフル アンド ドロー

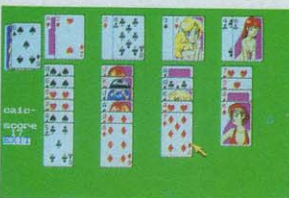
タブローにはエース以外のすべてのカードが3枚ずつの山にならべられている。その4枚のエースは4つのファウンデーションに置かれていて、それぞれのファウンデーションにはスートごとにエースからキングまでを順番にならべなければならないのです。タブローの山からは一番上のカードのみが、ほかの山かファウンデーションへプレイすることができます。ほかの山への移動に関しては、同じスートでひとつ大きな数字のカードの上に重ねることができるのです。このゲームでのポイントは、1回のドローと2回のリシャッフルをどこで利用するか、ですね、やっぱり。

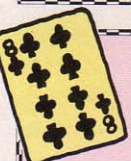
☗意味なくリシャッフルしてしまった。ドローと同様、計画的に使いましょう。

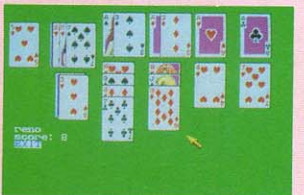
☗全部のカードが表を向いてるのって、めずらしいよね。わぁー見える見える。

☗ドローを選ぶと、このような画面になるのです。操作性もいいんだよ。

カルキュレイション

このゲームはカードなしのタブローから始まる。ファウンデーションは4つあり、それぞれに1枚の最初のカードが配られています。このゲームではスートや色は関係ないんですが、最初のカードの倍数のカードをプレイしなければならないのです。最初がエースならば次は2、3、4、5……というふうに。で、4だと次は8、クイーン、3、7……といわけ。カードはキング(13)でおしまいでしょ？　だからこうなってしまうんですねー、これが。コツというと、とにかく倍数を覚えておくことですね。MSXの横に表でも書いて置いておくとわかりやすいのだ。ヒューヒュー。

☗だんだん頭が痛くなってきた。きっとハクション大魔王は遊べないと思う。

☗倍率ドン！　さらに倍！　やっぱり竹下景子さんに全部だね(大ボケ)。

☗タブローにズラーっとならべてしまうと、あとでツラくなる。その例です。

リノー

4つのファウンデーションにスートごとに、エースからキングまでをならべるのが目的。ここまではクロンダイクやキャンフィールドと同じです。見た目もキャンフィールドだし。もちろんルールだってほとんど同じだ。しかし、ストックのカードは1枚ずつタブロー、ファウンデーションもしくはウェストパイルにプレイしますが、ウェストパイルに重ねた後は、その時点の一番上のカードしかプレイできないのだ。キャンフィールドは3枚ずつ何度もプレイできたのにねぇ。全11種のゲームのなかでは一番難しい！　これをやる前に、キャンフィールドでコツをつかもうね。

☗うむ、口ではうまくいえないが、やはり評判どおりの難しさ。筋金入りだ。

☗メチャクチャ難しいといわれているリノー。まずは軽くチャレンジしよう。

☗ん〜……やめたやめた！　クロンダイクでもやろーっと(現実逃避なやつ)。

仕事を忘れてプレイしてみた

第1ラウンド ピラミッド

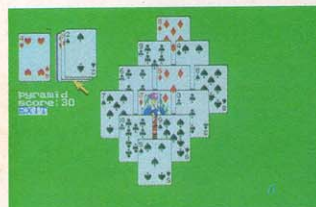
⬆ガーン!! せっかくここまできたのに。運命とは、非情なものよのう。シクシク。

チャレンジモードのなかでは簡単なほうに属するピラミッドをプレイしてみた。さぁ、始めよう。

え～っと、13になればいいんだよね。キングは1枚で取り除けるし、え～っと、3と10を取って、エースとクイーンを取って、もうないよね。じゃストックをめくろう。

「あー、まだあったのにい～！」

え、マジマジ？ あるなら言ってよ～！ ったくもお！

——そして3分が経過した——

⬆うるさいギャラリーにもめげず、黙々とゲームに取り組んでいるが結果は悪い。

ちっ、もうダメかよ～。もう1回やろっと。フフン(鼻歌まじり)。

「あんた運が悪いんじゃないの？」

うるせーなー、ギャラリーはだまって見ててよ～。うっ、もうダメなんだ。ついてないのかな？

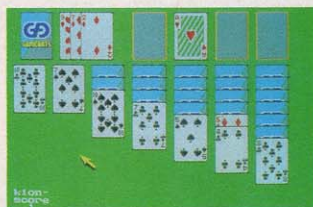
第2ラウンド ゴルフ

⬆そろそろストックもあとわずか。このままじゃ、クリアーできないだろうなぁ。

次はゴルフですね。まぁ、今月号のレビューでゴルフのゲームもやってるし、これもなにかの縁だから、ひとりでじっくりやろっと。ファウンデーションが4だから、5を重ねて、と。おっ、4と6が取れるなぁー。どうしよう。えい、6を取っちゃえ！ あ～、4だったら5が取れるようになったんだ。うーん、このゲームはそういったチョットのミスがあとでガーンと響いてくるんですよ。ある程度の洞察力が必要ですね。といっても運がほとんどの位置を占めてるわけで、いくら完璧に進行してもクリアーできないことがよくあるんですから。まぁ、恋占いならこれでやってみてもおもしろいかもね。

⬆ねっ、やっぱり残ったでしょ？ それもこんなにたくさん。ま、いいけどさ。

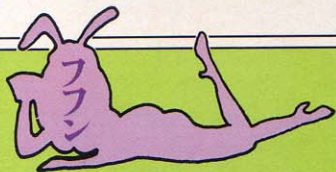
第3ラウンド クロンダイク

11種類のゲームのなかで、一番のオススメはこれ、クロンダイクです。もぉ、ヒマなときはこればかりやってますからねー(忙しいときもちょくちょくやってるけど)。

⬆まずはストックからエースを探して、と。うーん、黒いカードばっかり。

まず、ストックを全部めくってエースをファウンデーションに置いて、タブローのカードをほかのタブローにプレイして、空いたタブローにキングをプレイしたら、ウェストパイルのカードをあそこのタブローにプレイして。ほら、いい形になったじゃん。おもしろいわぁ～。クロンダイクをプレイするためだけに買ってもソンはしないとまで言いきってしまいそうだよ。大切なのは、できるだけ早く空きのタブローにキングをプレイすることですね。あとはウェストパイルのプレイのタイミング。ま、そんなとこでしょう、きっと。

⬆ジュースを飲みながら遊んでます。やはりリラックスしながら遊ばなきゃね。

子ども心でプレイしてね！

フフン

チャレンジモードの8種類のゲームは確かにおもしろい！ でもルールを覚えるのはチト大変なんだよね。

でも、簡単なルールでだれにでも楽しく遊べてしまうゲームが用意されているんですねー、これが。

チルドレンズゲームと呼ばれる3つのソリテアがあるんだ。

ひとつめはコンセントレーション。「おいら、イングリッシュは苦手だから、わかんないですよお」そんな人はご安心あれ。別名〝神経衰弱〟といわれているアレですよ、アレ。

⬆こんなデックだと、インパクトある。

で、ふたつめはペアズ。同じ番号のカードを2枚ペアで取り除いていく。名前のとおりだね。

⬆中央のカードをめくってペアを作る。

最後はザ・ウィッシュ。魚のことじゃないぞ。それはフィッシュだね。画面上のカードをすべて取っちゃえば願いごとがかなうのさ。親子で楽しく遊んでほしいね、やっぱり。

⬆なにかお願いしながらプレイするの。

キミと唄って、ボク、シング。さあボクシング!!

ファミリーボクシング MSXタイトルマッチ

ボクシングほど、実力と結果が短時間で出てくるスポーツはない。それだけに、やりがいはあるし、燃える。『ファミリーボクシング』は、いい仕上がりだ。やってみる価値あり。

⬆左のフックが、今まさに決まろうというところのタイトル。

リング!! 四角い部屋を丸くはく!?

ボクシングで大切な要素のひとつ、フットワーク。四角いリングを十分に使って戦う。それもワザだ。話変わって、リング中央の絵はカッコイイなあ。

⬆観客や左側のアナウンサーを見てても楽しい。こういうところに凝ってくれると、うれしいもんさーねぇ。

ランキングモードとトーナメントモード。ランキングで成績を上げて、トーナメントに出場させる。サバイバルの世界である。

世界シリーズ
WORLD 1 2 3 4 5
日本シリーズ
JAPAN 1 2 3 4 5
新人戦
ROOKIE 1 2 3 4 5

⬆ランキングモードの選択画面。新人戦から、戦いのあり方を学び取っていけ。

⬅そしてトーナメントモード。ここには後はない。油断は許されない試合なのだ。

格闘技の覇者の重みのため

『ファミリーボクシング』で勝ちたいだろう? よーし、おじさんが勝たせてあげよう。でも、チョンボはなしだぞ。正々堂々と、勝負し、それで最終チャンピオンになるまでの指導をしてあげる。ここは、虎の穴じゃなくて、MSXの穴だ。なんだ、その組織名は!

まずは、コントローラーの選定だ。なんでもいいってわけではないのだ。自分に合ったもので遊ぶ。自分に合ったもので遊ぶっていうことは、ゲーム以外でも、なんでも当てはまるもんなんだよね。好みのジョイスティックがあるならそれで、たまにキーボードのカーソルキーの方がいい! みたいな人がいるけど、その人は、じゃあそれでやりなさい。しかし、好みの愛用のコントローラーがないっていう人は、この際、カード型のコントローラーを買って、それで練習した方がいいよ。うまくなるからね。

さて、では、スタミナを3つに振り分けるところ、でのゲーム解説だ。1番最初、自分は9のパワーを持っている。それを、パンチ力、スピード、スタミナの3つに振り分けるんだけど、ここが運命の分かれ道。10万円コース、7万円コース、5万円コースみたいなものだ。そりゃね、どういうふうに、たとえばパンチ力に9で、あと0でもいいんだけど、ここには一応決まり事みたいなものがあるんだよ。スタミナをパワーの3分の1以上に設定しておかないと、自分のパンチをくり出したときに、自分の体力の減少度が倍化してしまうのだ。だから、最初、スタミナは3と。あとは、ご勝手に。でも、スピードが1っていうわけにはいかないだろうから、標準的なパターンとしては、パンチ力4、スピード2、スタミナ3、と。こんな分割がよろしいんじゃないかと思い直した、今日この頃です。

ケン水島だぁ!

⬅ボクシングやってるわりには、顔、キレイだなぁ。

勝つためのイロイロテク!

トレーニングモードで練習する。3人目で負けちゃった。また始める。また負けちゃった。えーい、何をしとるんじゃー、MSXの穴はキビシーんだぞ！　でも同時に優しくもあるのでワザを教えてあげるとすっかな。テンキー部分の、〝1〟、〝5〟、〝0〟を押しながら、ゲームを始めてごらんなさい。押したかい、ではスイッチオン！　ほれ、パワーが20からスタートだ。でも、あんまり使っちゃいけないよこのワザ（技あり一本担当のガスコン金矢さん、ごめんなさい。大ワザだったのに、徹底解析で載せてしまいました）。でもこれでみんな、パワー20からスタートさせてしまうんでしょうねー。しかし、このワザ、テンキーの付いているMSX2でしかできないワザなのだ。普通のキーボード上の数字のボタンじゃだめだからね。必ず、テンキーの付いている機種で試すようにしてほしいのココロ。

これで勝てるようになっただろう!?　まだだめ、そんならもう、ヤメちゃえ！　とは申しませんけど。それじゃあね、マジックキーって持ってる？　そう、ソニーのソフトにいろいろ役に立つ、あのジョイスティック端子につけるヤツです。実は、このファミリーボクシングは、マジックキーにも対応しているので、それを差し込んでゲームを立ち上げると……。これから先は言わない。持ってて、試した人だけ、喜んでいなさい。

あー、話があらぬ方向に行ってしまったけれど、次のページからは、ゴングが鳴ってからの戦い方を、じっくりと解説してみるべな。

まあ、パワー20からトレーニングしてもいいけどね……。

出てくる敵は幾万ありとても　やな野郎たち

ジョージ氷室

⬆一番最初に対戦する相手である。おーっす！　と声を出してから、戦おう。はっきりいって弱いヤツだ。すぐさま、リングに沈めろい。

Mr.チン

⬆チンさんの特徴は、す速い動き。しかし、そのす速さだけという噂がある。体力の回復だけがトリエなひ弱なヤツさ。敵じゃないぜ！

ジョン・クリスピー

⬆これといった特徴はなし。ナッシング、すべてに対して平均点的なのだ。ただし、顔はイヤな顔だな。性格はとても悪そう、だな。

イワン・ストロガノフ

⬆スタミナはないが、パンチは重たく、こちらのダメージは大。長期戦に持ち込んでの1発か、接近戦に気をつけて戦うのだ。

ブーカ・デボック

⬆見るからに、動きはニブそうでありますな。そのとおり。しかしその分、スタミナとパンチは強力。フットワークで戦いぬくんですよ。

デグ・ドン・ボウ

⬆こ、こいつは、スタミナのかたまり。丸い岩なんか、首の回りで回しちゃいそうなヤツ。長期戦に持ち込まれないように。

カール・セール

⬆実は、この人、○○○なので、クリンチされると、つまり抱きつかれると、こちらの体力が減ってしまう！　要注意の人物である。

いろんなタイプの選手が登場してくる。それぞれに、特色がとても出ていて、おもしろい。というか、そういうように作ったんだろうけどね。格闘技って、こういったゲームでも、気分的・精神的なものに左右されやすいもの。敵にノマれないようにしましょうね。

PUNCH!! 1

⬆4種類のパンチで、ノックアウトだ。

えてして、この手のゲームだと、ジョイスティックをガチャガチャやりながら適当に遊んでいると、これまた適当に勝っちゃったりするので、ああこれでいいやと思いがち。しかしそれではだめ。最低限、ストレートとボディーブロー、そしてフックとアッパーカット、使い分ける操作術を覚えておかなくては、後に出てくる敵にたちうちはできないぞ。

ストレート

スペースキーあるいはトリガー1でくり出すパンチ。通常のパンチっていうやつですかね。

ボディーブロー

グラフキーあるいはトリガー2でしゃがみながら、スペースキーあるいはトリガー1で。2倍の効き目。

フック

画面に対して上下方向に相手を追いつめて、ストレート！　すると、フックになるのだ。

アッパーカット

画面に対して左右方向に相手を追いつめながらストレートを打つと、アッパーカットになる。

体力回復がやはりポイント。以下の技術でパワーの温存をするのだ。

戦い方でこれだけみるみる強くなる!

1 インターバルを上手に利用する

1つの試合は5ラウンド。そのラウンドごとには、インターバル、つまり休憩が入る。その休憩の間が、実はすごく勝負だったりする。

インターバルになったら、思いっきりす速く、スペースキーあるいはトリガー1を連打する。すると、みるみる体力が回復していくのである。ここの速度の差によって、次のラウンドの戦い方も変わってきてしまうっていうぐらいだから、困ったもんだよ、お立ち会い!

☗とにかく打ちまくるのが肝要。

2 ダウンをしているその間に

敵のパンチ。連打連打を受けてしまって、あえなくダウン。しかし、最初のダウンぐらいなら軽い軽い。ものの2～3秒で起き上がってくるはずだ。が、かなりのダメージを与えられてからだと、ダウンしてからのカウント数もふえてくる。その時、ダウンしている間に、ダダダダダとスペースキーあるいはトリガー1を連打!回復が速くなるんだよ。このゲーム、つまりは、休んじゃいけないゲームなんですね。

☗なんならターボを使っても、可。

3 スペシャルドリンクを飲む

観客席から飛んでくるEの文字。これは実は、スペシャルドリンク。ユンケル黄帝液とリポビタンDとモカをシェイクしてローヤルゼリーを混ぜ合わせた、みたいなやつにちがいない。これを取ると、体力回復。しかし、敵に取られてしまうと、今度は敵の体力が回復。だからEが飛んできたら、パンチを打つよりも、いかに自分で取るかを考えたほうがよいみたいよ。

☗ワー、オレが取るオレが取るう。

4 パワーポイントを取る

たまにリングにPの文字が飛んでくるときがある。どうやらEほどひんぱんに飛んでこないようだけれど。このPを取ると、パワーがひとつふえてしまうのだ! Eより以上さらに、Pを取ってしまうことを心掛けよう。え? 相手に取られた? シュン、それはしょーがない。出てくる場所って、まったく読めないんだもんね。でもその努力はおしまないように。

☗とてもめずらしいPです。

5 ほかでもパワーは回復するぞ!

地味だけど、ジミー・ヘンドリックスだけど、ジミー・ページだけど(もういいって)、まだまだ体力回復の手立てはある。敵のパンチをよけるだけで、スペースキー1打分のパワーが復活するのだ。ちょっとだけどね。また、クリンチしていると、その間すこしだけ体力が回復するんだぞ。カール・セール以外には、いざというときのワザに使えそうだよ。

☗いざというときにどうぞ。

ゴングが鳴って始まって

蝶のように舞い、蜂のように刺す。バカバカ乱打しているだけでは、こちらの体力が減少するばかりだ。フットワークを生かして、ムダな動きをしないことだな。

上のコラムにもあるように、戦っている途中で、いくつかの体力回復方法があるから、有効に使って体力温存を。

また、必殺のマル秘テクニック。ボカーン! とふっ飛ぶ相手を見ながらフッフッフ。こりゃ気持ちがいいもんじゃわい。でも、そんなパンチ、意図的に出るわけないじゃんよー! そんなことはないぞ。現にMマガのゲーマーさんたちは、コンピュータ相手だと、かなりの確率ですっとびストレートや、きりもみフックを出すことができる。何ごとも、やればできるんだなあと、思いましたよ。

勝ち進んでいくにつれて、体力の数が9からどんどんふえていく。うれしいことである。が、こちらの体力がふえるに従って、相手の力が上がっていくということも、忘れてはならない。同じテクニックだと、いつかは頭打ちのときがきてしまう。そのときに悩まないように、じっくりとワザを吟味しながら、歩を進めていくのが、いいのだぞ。ほんまに。

PUNCH!! 2

☗必殺パンチ! 決まってうれしいな!

普通に打っていても出ないんだけど、なんかのヒョーシに出てしまうパンチが、これらの必殺4パンチ。

敵と自分との動きのスピードの和と、パンチのタイミングで決まる。つまり、敵が近づいたときに、こちらも敵に近づくと、相対スピードはとても速くなるわけ。そういうときの、バツグンのタイミングでパンチをくり出せば、こうなるわけさ。

すっとびストレート

敵がロープまでふっ飛んでしまう超強力ミラクルストレート。かなりのダメージを与えるパンチだ。

きりもみフック

相手がコマのように、クルクルクルクル回ってしまう。これが決まると非常に気持ちがいいのである。

ふっとびアッパー

ドカーン! とアポロの発射のように(古い)、空中高く相手を飛ばしてしまうことも、できるのだぞ。

必殺場外パンチ

ふっとびアッパーが、ものすごくいいタイミングで決まると、相手は場外へ。これ1発でKO勝ちなのだ。

ボクシングっていいわねぇ

『THEプロ野球激突ペナントレース』でもそうだけど、2人でやったほうが数倍おもしろくなる、というゲームでもあるな、ファミボクちゃんは。上手な2人が戦えば遊び込める内容である。スプライトの関係で、絵がパカパカなるところが気になる？　まあそれは、ご愛嬌ということにしておきましょうよね。ゲームの進行自体には、まったく影響がないから。

さて、ひとり遊びモードの話に戻るが、ランキングモード。新人戦、あるいは日本シリーズなら、かなり勝っていけると思うけど、どうにもならないのが、世界シリーズ。どうにもならないっていうと、語弊があるかもしれないけれども、なかなか勝てないね。特に3位と2位のヤツ。2位のヤツがこれまた強いんだわあ。よっぽどインドの山奥で修行して、ダイバダッタの魂を宿して、体力をつけてからじゃないと勝てなさそう。それでね、これはあくまで噂なんだけど、世界チャンピオンは意外とヘボイとかいうらしいんですよ。つまり、本当のチャンピオンは、第2位のヤツで、第1位はそのダミーと、そういう感じかな。

結論としていえることは、なかなかイイゲームである、ということだな、ファミリーボクシングについては。この手のアクションが好きな人は買いだ。総合的な出来栄えは、そう悪くないから。スピードもあるし、レスポンス——つまりゲームの反応もよろしいようで。あー、これでずーっと遊んでたら、本当のボクシングが観たくなっちまったい。ビールの広告にはタイソンも出てるし、あんまし関係ないか。

男性スポーツの最後の砦といわれるボクシング。モニター上のドットで、いかがかしらん、キミも。

男の戦いの記録その1

⬆ストレートでぶっ飛んだあ～ぞ～。

⬆そしてアッパーカットと続く。

男は必死で戦った。しかし、今日の運命なのかどうなのか。その悲運は、第3ラウンドに訪れた。それまでは、ほぼ互角に勝負が進んでいたのだけれど、第3ラウンドの序盤、タイミングがバッチリ！　ストレートが顔面に決まって、そのままロープへ。その後もストレート、フック、ストレート。ダウン！　ひとつのヒビ割れから、敗北への道へ。こわいこわい、のである。

⬆勝負に負けるは、むなしいものよ。

ボクシングで男を磨け　毎日毎日、歯も磨け！

男の戦いの記録その2

⬆横での攻撃。ちょっと離れぎみで。

⬆上下の攻撃だと、距離がつかめん！

⬆ポヘッ！　とパンチをくらったぎゃ。

画面に対して、上下の攻撃がいいのか、左右の攻撃がいいのか。このゲームでは、そのあたりに人のクセが出てくる。普通は、左右の攻撃の方が、やりやすいのではなかろうか？　パンチのタイミングとかも、おそらく左右の方が、計りやすいだろう。が、上下方向に得意な人もいる。そうなると、どちらが自分の好きな攻撃態勢に持っていくかで勝負は決まる。自分のフトコロに呼び込む、勝ち負けは、その形を作った方に軍配が上がることが多いと思う。縦に負けるなよ。

男の戦いの記録その3

⬆形勢が悪くても、良くても、油断をしているとすぐに……。

⬆Eちゃんが飛んできて、それで。

⬆パンチをくらってダウン、なんてね。

どこかにも書いたが、このゲームでのE、つまりスペシャルドリンクの働きは大きい。いっしょーけんめーパンチして、やっと相手の体力が半分になった。よしよしこれからというところで、Eを取られたら、今までの苦労は水の泡。そんなのヒキョーだとの声もあるかもしれないが、それは仕方のないところ。その不確定要素“E”をいかにするか、このあたりも大きな分かれ目なのだ。

ねばればなんとかなるゲームだけど

パスワードが出てきて、データを保存しておくことができるので、長い時間をかければ、強い選手を作っていけるゲームではある。が、いろんなワザを身につけて、勝つ喜びを満喫できるようになった方が、よりよいハッピー加減だぞ。

大都会の夜はあまりにも寂しく、そして哀しい……….

ちょっぴりユーモラスなキャラクター、アメリカ調のグラフィック、そしてつくづくハードボイルドなシナリオ。男クサさがプンプン漂う本格ミステリーアドベンチャーをシブく解析してしまおう。

■シンキングラビット　MSX2　7,800円(2DD)

それは、1本の電話から始まった

ニューヨーク、某年某月……。

俺の一日はコルトレーンで始まる。寝ぐせがついた髪を少しも気にせず、いつものようにラッキーストライクに火をつける。頭の中にはいつも〝仕事〟という老化のタネが山積みで、今にも崩れそうだ。「そろそろ、整理しなければな」、と毎日この時間に思うのだが、ヘタにそれ以上考えないことにしている。以前、仕事もそっちのけで考えたが、結局はなにも得られなかったからだ。もうこれ以上自分のことで稼ぎを減らしたくないからな、とゆっくり煙を吐き出しながら、ベッドの上で苦笑した。

シャワーを浴びたあと、なみなみとオールド・クロウをコーヒーに注ぎ、オフィスの椅子に腰かけた。いつ依頼人が訪ねてくるとも限らないので、それなりのみだしなみは欠かさなかった。シャワーのあとのスクラブ洗顔はもちろん、マウスウォッシュでおロクチュクチュも毎日する。もちろん、歯磨きはつぶ塩だ。少し髪の毛に衰えを感じ始めたので、2週間前からブラシで頭を300回叩いているが、あまり効果はないようだ（少しオレンジを、いや、アレンジを加えてあります。すみません）。

しかし、そんな俺の気持ちとはうらはらに、依頼人は来ない。椅子にジッと座っているのは、もう慣れてしまったのでそれほど苦ではない。ただ、仕事がないとなるとこっちとしてもあがったりだ。

「ちっ、今日も依頼人なしなのか」と2杯目のコーヒーを半分ほど飲んだとき、電話がうるさく鳴った。ベイ・ショアに住む金持ちの未亡人、ミズ・マクガイアからであった。

「盗まれた宝石を見つけてほしいのです。ダイヤル・ロック式の金庫に保管していたんですけど……」

盗まれたのは、宝石3個と現金1万5千ドルだ。俺は喜びのあまり、ステップを踏んで踊ったが、我に返り、自分の行動に少し照れながら、ドアのノブを回した。

⬆最初の依頼人。彼にはあまりかかわらないほうがよい。ビシッと依頼を断わる。

⬆ここが主人公のオフィス。捜査はここを中心に進む。ドアの文字をチェックね。

⬆とある男が殺害された。もちろん現場に足を運ぶ。さあ、腕の見せどころだ。

⬆こんな姿、他人には見せられない。なぜなら、キミはシブい探偵なのだから。

アメリカがプンプンしてるぜ

ゲーム画面をチラッと見るだけで、アメリカアメリカしたグラフィックだなぁと感じてしまうのだが、場合によっては、右の写真のような英語が表示されるのだ。まるでアメコミをホウフツとさせるのだ。いーねー、いーねー、たまらないねー。モノクロにしたのも正解だと思う。推理もの、とくにアメリカを舞台にしたアドベンチャーゲームなどの場合は、リアルな配色かこのようにモノクロ(またはセピア調)のグラフィックのどちらかだな、と個人的に思っていました。とにかく、このゲームはドップリとアメリカに浸れちゃうのです。

⬅聞きこみの最中、こんな場面にでくわした。着替え中の女性なのか、夫婦げんか中の奥さんなのか、想像にまかせよう。

➡重要参考人が突然逃げ出した。もちろん指をくわえて見ているわけにはいかない。くわえるのはタバコだけで十分だ。

コルトだけが俺の相棒……

そんなわけで行動を開始しよう。まずは依頼人であるミズ・マクガイア宅に行ってみよう（あたりまえだね、そんなこと）。で、ここで注意事項だ。たとえば、ある部屋の中にいるとする。むこうにはドアがあるとしよう。そこでキミがドアの奥の部屋に行きたいときはどうすればよいか？　最初はみんなそこでツマッてしまうと思う。結論からいうと、ドアに行けばいいのだ。でも、ドアに行くって言うかなあ。日本語っぽくないけど、そこはおなぐさみ。この応用として、男に近づく場合は男に行く、マクガイア宅では玄関に行けばいい。あと、人の家に入るときはドアをノックしよう。いくら探偵でも、勝手にドカドカ入れるわけではないしね。そうそう、人に会ったら必ずライセンスを見せることを心がけよう。なんかあたりまえのことばっかりになってしまうが、よく忘れてしまいがちなので、あえて書いてしまった。自分の身元を証明しないと、警官や参考人から情報がもらえないからね。

以上のことを頭に叩き込んで捜査を進めよう。もちろん、人物名や住所などはメモしておくように。

使用できる単語数はそれほど多くはないが、たまに「えっ!?」というような場所に大切なものがあるので、目を皿にして捜査してくれ。

⬆探偵としての条件、それは人を信用しないこと、そして金持ちではないことだ。

⬆推理力も必要だが、カンも探偵には不可欠だ。本当はどうだかわかんないけど。

⬆状況によっては手段を選ぶな。まあ、べつに選んでもいい、解決できるのなら。

証拠品&アイテムリスト

名探偵と呼ばれるキミには多くは必要ない!?　これだけあれば事件は解決できるだろう。そうでしょ、名探偵さん!

ライセンス

⬅人と話をするときは、まずこれを見せよう。それを忘れると誰も協力してくれないぞ。

ライター

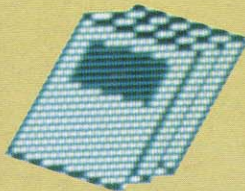
⬅ラッキーストライクには、やはりジッポが似合う。まったく関係ないことだけど。

ブローチ

⬅美しい輝き、それは女性のみならず、男性をも魅了する。人と違って永遠に純粋だから。

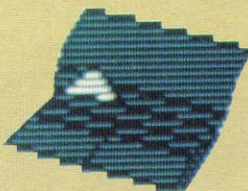
銃1

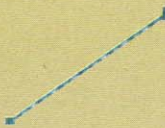
⬅ニューヨークは物騒な街だ。やはり銃の一丁もなければ安心して捜査できないのだ。

鑑定書

⬅宝石商はアテにならない。なぜなら、ニセモノにも鑑定書を添えてしまうのだから。

写真

⬅やはり写真映りはよいほうがいい。殺された男もやはりそう思ってたに違いない。

財布

⬅もちろん中にはお金が入っている。が、それほど多くは入っていない。トホホ。

アンテナ

⬅アンテナの利点は、曲がる、手の届かないような細長い場所にあるものを取れる、だ。

お酒

⬅口を割らない男に酒を使え。渡して機嫌をとったり、酔わせたり、ビンで殴ったりして。

タバコ

⬅やっぱりラッキーストライクだ。これはもう、ステータスなのではないか（少し強引）。

指輪

⬅宝石は女性の心を変える。これはマンザラうそではないようだ。たとえニセモノでも。

銃2

⬅バカな男には銃を持たせるな。余計な力を与え、常識と理性を失わせてしまうからだ。

疑うことを忘れるな

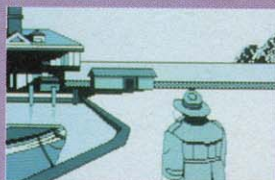
ゲームの前半部分を、場所別に紹介しよう。ここでの重要なところは、一見宝石の盗難事件と関係なさそうな殺人事件の現場だ。

オフィス

主人公の事務所。普段は、ここで調査したことを整理したり、コーヒーを飲んだりしている。なるほどね。

⬆けっこうヒッソリとした場所だ。

マクガイアの家

言わずと知れた依頼人の家。さすが金持ちだけあって家もリッパリッパ！　報酬だってガッポリもらえそうなカンジ。一刻も早く事件を解決して彼女を喜ばせてあげたいね。

⬆むこうに見えるのがマクガイアの家だ。主人公を静かに待っているぞ。

⬆彼はマクガイアの執事。とりあえずライセンスを見せて中に入ろう。

警　察

探偵もプロなら、警察もプロだ。捜査中に新たな人物名が出てきたら、いろいろ聞いてみるといいだろう。

⬆ここでは写真が手に入るのだ。

ハリトン骨とう商

盗まれた宝石は、ここで売られていた。店先には高そうな黒のキャデラックがとまっているし、なんかくさい！　におう！と思うのは私だけでしょうか？まあ、ここにはチョクチョク足を運ぶハメになるでしょう。

⬆ここがハリトン骨とう商の入り口。かなりもうかっているらしい。少し怪しいが、アリバイもある。うむむ。

探偵の手帳

ときには暴力も正義だ

いつもは静かな探偵だって、カンニン袋の緒が切れると、つい手が出てしまう。というのはうそだが、状況によっては暴力で捜査を進めなければならない。ただ、人を殴るということはとても危険なのだ。一歩まちがえるとすぐブタ箱行きになってしまうからだ。

いくら探偵とはいえ、暴力が許されるとは限らない。聞きこみして、証拠品を集めたりそれを見せたりしても、どーしてもツマってしまう。暴力は最後の手段となるわけだ。もしそんなに人を殴りたければボクシングジムにでも行け。好きなだけ殴れるから。

⬆レニーをぶん殴った。表情を変えずにパンチを喰らわす姿はとてもりりしい。

⬆急に逃げ出すルディーを追いかけ、そしてつかまえた。そして1発！　ヒュ～。

サウスブロンクス

前半の大きなヤマ場となるサウスブロンクスだ。マクガイアからの電話によれば、ここに住むターナーが何者かに殺害されたが、死体の手に盗まれた宝石が握りしめられていたとのことなのだ。どうやらタダの殺人事件ではなさそうだ。しかし、その真相は!?

まず現場に直行し、そこの警官に事件について聞いてみよう。そして被害者ターナーの部屋へ。部屋はリビングとバスルームに行けるのだが、ここでしなければならないことは、まず、リビングにあるアンテナを取り、それをバスルームで使うのだ。まあ、使いかたまでは詳しくは説明しないが、下の写真を見てもらえば、だいたい見当がつくはずだ。いろいろ試してみよう。

また、同じアパートには第一発見者であるレニーも住んでいる。彼は口がカタいので思いきりブン殴ってしまえ！　危険な方法だが、ときには暴力も必要になるのだ(探偵の手帳参照)。ここいらへんから犯人の輪郭がうっすらと見える。

⬆サウスブロンクスに着いたところ。ライセンスを見せてから話を聞こう。

⬆バスルームには何もなさそうだが、超重要な証拠品がここで発見される。

⬆ターナーの部屋。床にこびりついた血が生々しい。さて、何をしよう。

⬆彼がターナーの第一発見者レニー。生意気な奴は1発ガンとぶん殴れ！

バウワリーで朝食を

後半はバウワリーを歩きまわることになる。ここまでくれば事件解決まであと一歩！　といったところだ。犯人らしき人物の見当もつき、「あいつだな」と思ってしまうぞ。それでは行ってみよう。

ルディーのアパート

ルディーのアパートはバウワリーのはずれにある。このルディーという男は、数日前犯人と会っていたらしいのだ。しかし彼に会ってみると、口をカタく閉ざしている。どうやらかなり重要な情報を握っているようだ。やはりここはいつものように(?)、ガツンとやってしまおう！

証拠品と情報がここで手に入れれば、あとは犯人と予想される人物を問いつめて、いよいよクライマックスだあ!!

⬆おっ、こいつがルディー？　いや、彼は事件には無関係。ダミーだ。

⬆ルディーのアパートの前。壁のラクガキがいかにもアメリカっぽい。

⬆で、こいつが正真正銘のルディー。ニヤけたツラだが、かなりの悪者だ。

サベージ

落ち着いた雰囲気のサベージ。心と財布の中身に余裕があれば、こんなところでゆっくりとグラスを傾けたい、そんな気分にさせる店だ。

ここのバーテン、ジェームス・ギルフォードは無口なナイスガイだ。しかし、とある情報によれば、彼は宝石にはうるさいらしく、鑑定の腕もピカイチだそうだ。とはいうものの、今では鑑定などからは足を洗い、バーテン一筋に励んでいるのだ。ところが彼に宝石を見せなければゲームは行きづまる。彼の知人の紹介があれば引き受けてくれる。

⬆気の良さそうなバーテンさん。ここではギムレットを飲むことも……。

コニーズイン

常連客でにぎわうコニーズイン。酒に酔う輩やザビエルのような頭の女性(大笑い)が店内にいる。ここで聞きこみしても、事件に関する情報はなにひとつ得られない。ここでは店内ではなく、店の前の男に注目してほしい。見たところタダの浮浪者だが、彼はサベージのバーテンについていろいろ教えてくれる。ただし、あるモノをあげなければダメだ。この男、ベンソンという名前だ。覚えておけよ。

⬆汚ない服装の男が店先でたたずんでる。が、彼は大切な情報源なのだ。

⬆コニーズインの店内。なにかうまい酒はないかなあ。えーとえーと。

探偵の手帳

自分が探偵であることを忘れるな

私が"探偵"という言葉から連想するもの、それは"尾行"と"張りこみ"である。自分自身がそのようなことをするより、第三者の目で見るほうがスリリングだ。もちろん、このゲーム中でも例外ではない。逃げる男を追いかけたり、店のすみで張りこみしたり。そしてときには容疑者を車でつけたりと、まるでテレビの刑事モノ、探偵モノのドラマさながらにストーリーは展開する。しまいには自分でBGMや効果音までやってしまった。プレイの最中に、「だから探偵はやめられない」と思ってしまったのだ。

⬆張りこみしていたら、不審な行動にでた。彼が犯人かどうかは自分で確かめろ。

⬆ひたすら男を追い続ける。２人の荒い息づかいがこちらにも聞こえてきそうだ。

⬆近くの車に今の状況を説明して、前の車を尾行しているところ。ドキドキドキ。

そして事件は解決する

事件は幕を閉じた。犯人の顔には罪人としての表情はなく、後悔と自己嫌悪が彼を包んでいた。今になって目が覚めたのだろう。

俺はマクガイアの家を訪ね、事件の真相を話し、そして盗まれた宝石を返した。彼女は丁寧に今度も深々と頭を下げた。そのうち、床には２、３粒の涙が落ち、そして染みになり、消えた。

だが、探偵に休息はないのはよくわかっている。たとえあったとしても、結局は仕事のことしか考えられないだろう。そんな自分を、ときどき悲しく思うものだ。

その場限りの愛情を金で売る女もいれば、１人の人間を一生愛しつづける女もいる。この大都会で思い出に埋もれて暮らすには、彼女のそれはあまりにも少なすぎた。

ルパン三世 バビロンの黄金伝説

©モンキーパンチ・TMS・YTV・NTV

女と金のためなら、どんな冒険にでも飛び込んでしまうルパン三世。今回はロゼッタ・ストーンを求めて、画面せましと暴れまわるぞ。

■東宝
MSX2
6,400円(ROM)

バビロンの黄金伝説 ルパン三世

ロゼッタ・ストーンの秘密を解き明かせ!

今回は宝探しだ!

映画版ルパン三世をもとに作られた2作目のゲーム。前回の『カリオストロの城』は、伯爵に政略結婚を迫られたクラリス王女を救い出すのが目的だったけど、今回は宝探しがテーマ。バビロンの黄金を手に入れたいという謎の美女ロゼッタのために、世界中に散らばった7つのロゼッタ・ストーンを見つけ出すのだ。

ゲームの基本は横スクロールタイプのアクション。映画でもオープニングシーンとなっていたマンハッタンからスタートし、砂漠やバビルの塔など、7つのステージを順番にまわるという設定だ。各ステージの最後にはヘブライ文字の刻まれたロゼッタ・ストーンがあって、これを手に入れるごとに美女ロゼッタから情報が得られる。そして最後のステージをクリアーすると……これはまあ、自分でプレイしてのお楽しみだね。

また、腕時計みたいなアイテムを手に入れると、次元や五右ェ門が活躍するボーナスステージに突入する。マグナムを撃ちまくり、斬鉄剣を思う存分振るってみよう。ふたりのうちどちらが出てくるかは、サイコロの目で決まるぞ。

これがフーセンガムの正体だ!

原作のイメージそのままの姿で、画面せましと走りまわるルパンの武器は、なんともコミカルなフーセンガム。いくら三枚目のキャラとはいえ、もーちょっとカッコつけさせてもいいのにねえ。とはいえ、ルパンの手にかかればこれも立派な武器となる。敵をやっつけるとランダムに出現するよ。

通常弾

⬆数に限りなく使えるガム。大きくふくらませて相手めがけて飛ばそう。

強化タイプ

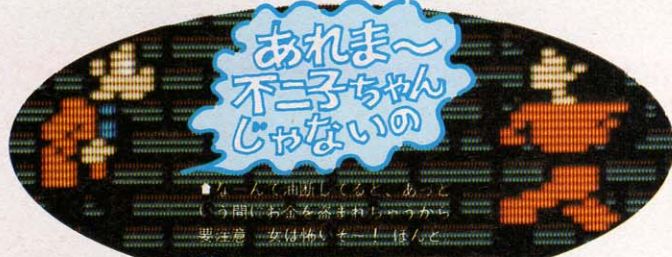
⬆通常弾を威力アップしたもの。5発までためておくことができる。

貫通タイプ

⬆直線上に並ぶすべての敵を一度に倒すもの。これも5発まで装備可能。

トレースタイプ

⬆地形にそって進むガム。洞窟などで有効かな。5発まで装備できるよ。

⬆なーんて油断してると、あっという間にお金を盗まれちゃうから要注意。女は怖いぞ～!ほんと。

次元に五右ェ門も登場!

⬅象をも一発でしとめるマグナムをぶっぱなす次元だ～。

⬅また今宵もつまらぬものを斬ってしまった……のかな?

油断してると落ちちゃうヨ!

➡特定の敵キャラにあたると、地獄面へ落ちてしまう。火の王(?)をやっつけて地上に戻ろう。

地球をグルリ7とひとまわり 全7ステージ大公開！

バビロンの黄金を探し出すキーワードとなるのが、7つに散らばったロゼッタ・ストーン。この表面にはヘブライ文字が刻まれていて、その謎を解き明かしたとき、黄金のありかが確かになるという。ステージは全部で7つ。ニューヨーク・マフィアのマルチアーノ一家も、黄金をねらって動きだしたというから、油断はならないぞ。

Stage 1 マンハッタン

マルチアーノ一家の縄張りの真っただなか。とはいっても、ただ拳銃を撃ってくるだけのチンピラマフィアや、やたらと殴りかかってくる体力勝負のおにいさんくらいしか登場しないから、わりと楽にクリアーできるはず。フーセンガムの種類を増やしたり、使い方を練習しておこうね。

↑摩天楼が後ろにそびえるマンハッタン。ここからゲームは始まる。

↑ここは撮影所の中かな。クルクルまわる〝コーマ〟が追いかけてくる。

Stage 2 バグダードからバビロンへ

↑パイプの上に3つ乗ってるのは〝ED-01〟。ルパンに向かって発砲してくる。

この砂漠のステージでやっかいなのが、エア・バイクに乗ってバズーカ砲を撃ってくるシャドウ・コマンド。それに触っただけで地獄面へ落とされてしまう、ヘル・ローダー、クロウリー、キラーソーサーなどの敵キャラが出現すること。落ちないようにね。

Stage 3 どこか不気味な洞窟の中

↑天井が低いので、ジャンプして敵をかわすことができないぞ。

やたら地形が複雑な洞窟の中。画面のいたるところに穴が開いていたり、地獄面へとルパンを落とす敵キャラが登場したりで、前半のヤマ場ともいえるステージ。トレース・タイプや貫通タイプのガムを活用しよう。コンティニューしながら頑張ってね。

Stage 4 ジッグラトの遺跡

↑ルパンに立ち向かうのは〝ハイド〟。ただ動きが速いだけだから楽勝だ。

洞窟をクリアーしたキミなら、この面は比較的楽に進めるはず。地面が穴だらけの場所とかもあるけど、慎重にプレイすれば大丈夫だ。また、このあたりでボーナスステージに行ける、腕時計のようなアイテムも出現するから、取り忘れのないようにね。

Stage 5 月の神ナンナルの神殿

↑〝クロウリー〟は右から左へと移動するから、うまくやり過ごしてね。

パズル面のように地形が作られたステージ。触ると地獄面行きの、いや〜なクロウリーというキャラも出てくるけど、地形をうまく利用してやり過ごすと、意外と簡単にクリアーできるよ。ボーナスステージはこの面からも行けるから、お楽しみに！

Stage 6 ニューヨークの港

↑LP-3という船（？）に飛び乗ったとこ。対岸に着くまで落ちないようにね。

ここは波止場から波止場へと、船（？）に乗って移動するステージ。横から飛んでくる大砲の弾や敵キャラを、タイミングよくジャンプしてかわそう。船から落ちると地獄面行きだから慎重にね。ここをクリアーすれば、いよいよ最終ステージが待ってるぞ。

Stage 7 そして再びマンハッタンへ

7つ目のロゼッタ・ストーンを求めて、マンハッタンに帰ってきたルパンを待っているのは、次々と崩れていく橋。これを無事にクリアーすると、最後は夜空へと果てしなく続く階段だ。ただ、これも上ぼっていくそばから段が消えてなくなるので、落ちないように注意しよう。階段を上ぼりきると、そこに待つのは美女か財宝か。それはキミが確かめよう。

↑橋がどんどん崩れていく。はやく渡りきらないと地獄面行きだぞ。

↑この階段を上ぼりきれば全面クリアーだ。ゴールは近いぞ。

THEプロ野球　激突ペナントレース

蘊蓄(うんちく)ばなし

売れてるからねー、遊んでんでしょ？　みんな。"激ペナ"ですよ。もうねえ、いいかげん書くこともないって感じなんだけど、それでも遊び込むほどに出てくるウンチク話。Mマガ読者にお伝えします。

■コナミ　MSX2 5,800円(ROM)

⬆いつもの画面。安心の野球ゲーム、激ペナとは末長くお付き合いしたいソフトです。

コツってもんが、あら一な、やはり

うまくなってるかな？　激ペナ。やってまっせ、編集部でも。トーナメントの応募も、続々と届いております。ほんとに、おーきに。

もうみんな、だいぶんとヤリ込んでいらっしゃるでしょうから、あまりもうブチブチとは言う必要もないかもしれませんけれど、でも何かのキッカケにと思って、こうしてページをさいて、鉛筆をとった次第です。実力が伯仲してくると、ほんのちょっとのキッカケが、新たな道を作ってくれるもんですよ。そのキッカケをあげましょう。地域社会での、チャンピオンフラッグを掌中に収めてくださいませませ。

まずは、ピッチングに対するウンチク話。このゲーム、ストライクかボールか、なかなか見極めがむずかしい。バットを振らずに、ただ球を見ていると、エーッ！　なんでこんなもんがストライクなんだよーバカ、のようなストライクボールに出合うことがある。

そのかわりと言っては何だが、バットを振るタイミングさえそんなにずれてなければ、空振りというのも少ないゲームではある。

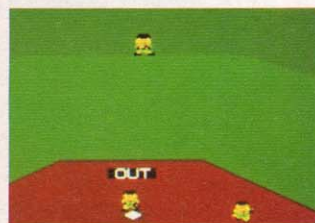
ということで、ではピッチングはどのように組み立てればいいのか？　心理作戦プラスボール球の多用。これである。ただし、これから述べる内容に関しては、すべて2プレイヤーモードについてのことであるわけだが……。

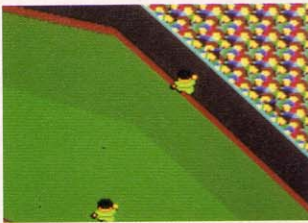
同じ友だちどうしで、長い間ゲームをしていると、だいたい攻撃パターンがわかってくるものだな。大物狙い、つまりホームランを狙ってブンブン振り回してくるタイプ。また、足の速い選手を使っての機動力野球。内角に投げると必ず引っぱって打つヤツ。低めのボールには手を出しやすいクセ。

そういうのってのは、選手のデータ以上に、頭に入れておかなければいけないデータなのだ、実は。そのクセを知っておけば、その裏をかくという楽しみがひとつ、ふえるわけなんだよ。よくプロ野球などでピッチャーが、「今日は荒れ球だったので、バッターが打てなかったようですね」、というようなコメントをするときがあるが、これは、その乱数的荒れ球のおかげでクセが読めない、とまあ、そういう要素もまじっているわけなのである。おわかりかな？

そして、もうひとつのピッチングのコツ。ボール球。このゲームでは、もちろんバットに当てられる可能性もあるが、高一いボール球と低一いボール球は、ほとんど打つことができない。これを利用し、高低差で、三振にとるのである。カウントを追い込んだとき、2ストライクノーボール、2ストライク1ボールなんかのときは、ストライクをとりにいくのは、要注意である。ボール球を有効に使う。勝つためのピッチングには、かかせないテクニックだ。

また、このゲームでは、内角のつまりぎみの打球はゴロになりやすい、というクセがある。それを利用してダブルプレイにとる、なんて、ピッチャー冥利につきるなあ。東尾の気持ちがわかるわかる。

⬆外野フライを取って、さあ返球！　このあたりの瞬間操作のキレ味を求めたい。

⬆センター深いところでのキャッチング。どこにボールを返せばいいのか悪いのか。

⬅低めの球を打つ！　打てない！　ボールを利用してのピッチングを。

⬆外野フライで、フェンス際の当たり。あきらめずに追っかける心が必要だな。

⬆ゴロの気持ちになって取る！　は、元巨人の土井のことばだったっけかな？

⬆ライナーで頭の上を、このとき外野手は、ボールのコース上にいなければ。

さて、では次にバッティング。走力70が、ひとつの関門といえるのではなかろうか？　走力70以上の打者で、右打ちなら引っぱり、左打ちなら流してショートに取らせる。そのときの打球の勢いがかなり死んでいるとしたら、内野安打でセーフ、という可能性が高いのである。とにかく、70が境界だな。

このゲームに限ってであるが、打率が高い選手は、どうやら引っぱりまくった方が、いいようである。ゲームのプロデューサーは、「引っぱりこそ野球の美学」のような感覚の持ち主なのであろうかどうかは知る由もないが、気持ちイイ当たりを期待するならば、引っぱらなくてはならないみたい。このあたりのゲームバランスに、ちょっと不満があるといえば、あるのだが……。まあ、些細なことかもしれないけれど。

あと最後に守備。内野手か外野手かと悩むようなフライ！　これは外野手に捕らせるように。内野手が追いかけて頭を越えられると、ホームランになりかねないわけ。これは本当の野球でも同じ考え方。できるだけランナーを進めさせない、という考え方なわけだ。

そして、暴投。外野からの返球などのときに、塁から離れたところに投げてしまってファールグラウンドのフェンスまで……。これはくやしい！　遊び込むうちに、その傾向がだんだん読めてきた。暴投しやすい場所というものがどうやらあるようなのだ。この地点からホームには投げないとか、そういう感じのが。しかし、これはまだ確認が済んでないので、自信を持って書けはしないが。

あれー、もう誌面が尽きた。まだ書きたいことイッパイあるのにい。４ページにすればよかったな。

それから、この夏休みを利用して、Mマガ編集部の連中と練習試合をしてみたい人！　は、おたよりをください。抽選の上で、こちらからご連絡いたしますよーん。

⬅流し打ちの美学。駿足の打者には、一塁の急行券となるわけだ。

Mマガが作った最強パターン

10も20も30も、チームを作っていったところ、こんなチームがサバイバル。かなり強いデータ構成だと思いますけど。

1 ANDAS

TEAM EDIT
TEAM NAME ANDAS

	NAME	LR	打率	HR	RUN
BA	るいにでる	R	.335	11	99
	かきまわす	R	.333	06	90
	しぶあたり	R	.348	37	71
	おおきめ	L	.386	51	42
	うんしだい	L	.369	30	59
	はしれー	R	.341	19	70
	たいむりー	L	.323	24	62
	ひとあんしん	R	.338	13	59
	こうたいだ	L	.224	07	38
	たのんだ	R	.203	02	10
	いらん	R	.150	00	00
	しらん	L	.150	00	00
			0000	000	000

	NAME	LR	SPD	防御率	STM	C	S	F
PI	えーす	RU	144	1.02	76	7	8	8
	なかつぎ	RD	113	297	55	9	9	5
	りりーふ	LU	159	245	40	5	4	5
	あーきー	LD	124	346	29	4	4	7
			000	000	000	0	0	0

選手の名前を見てもらうと、このチームの個性そのままになっているのが、わかるでしょ？

はっきりいって、このチームは強い。なんでか知らんが強いのだ。入力して戦ってみてくれ。

2 PAKAPAKAS

このチームも強いパターンだ。非常にはっきりしたチーム作りに徹している。２番はもう、わざとバント専用にしている。あとはすべて足が速い、高打率の選手。おもしろ味には欠けるが。

TEAM EDIT
TEAM NAME PAKAPAKAS

	NAME	LR	打率	HR	RUN
BA	うつかもねー	R	.399	10	99
	ばんと	R	.200	00	01
	ぱっかぁん	L	.399	59	90
	ぱかぱか	R	.377	59	80
	うってよぉ	L	.350	50	80
	おねがぁい	L	.399	10	80
	うてばはな	R	.399	10	80
	あしもはやい	R	.377	02	90
	うたねーよ	R	.150	00	00
	つかえない	L	.150	00	00
	やだ	R	.150	00	00
	おわったな	L	.150	00	00
			0000	000	000

	NAME	LR	SPD	防御率	STM	C	S	F
PI	せんぱつ	RU	159	001	99	9	9	9
	おさえ	LD	159	001	99	9	9	9
	すけっと	LU	159	001	02	7	7	7
	にぐん	RD	063	987	00	0	0	0
			000	000	000	0	0	0

勝ちぬきトーナメントの経過だよ！

先月号での呼びかけ、激ペナのトーナメント戦に、多くのご応募、ありがとうございます。それでですねえ、あまりに多いものですから、抽選にて選び出し、データを入力して、現在トーナメント戦の真っ盛り、という具合でありまして、来月号あたりでは、どこまで進展したか!?　なんてことを発表できるようになると思います。それまで、しばしお待ちください。でもたぶん、来月号でも、優勝者は決まんないかもねー。数があんまり多いからねえ……。

➡エディットモードでどんどん入力。さあて、どのチームが優勝するのかなあ？

技あり一本

いっぽーん！

なんと、今月から
このコーナーのワクが
４ページに拡大されてしまったのだ。
うれしい気持ちがありそで、うっふん！
なさそで、うっふん！　そらそーら、黄色い
さくらんぼーじゃないんだってばさ。ホントにもう！

一本！ THEプロ野球 激突ペナントレース

見よ！ 190キロの豪速球！

人気沸騰中の『激ペナ』で、なんと190キロ以上の豪速球投手を作れる裏技があった!!

やり方は、まずエディットモードに入る。そして、例えば190キロにしたければ、とりあえずスピードを90キロにしておく。この時、スピードの配分が100以上残ってないとできないから注意。そうしたらさっき90キロにしたピッチャーのスピードの３桁目を１にする。つまり100を足すわけね。そうすると画面の表示は159キロになるけど、そのままでセーブしてしまおう。そして、セーブしたデータをもう一度ロードしてみると、なんとさっきの159キロだったはずのスピードが190キロになっているのだ。これで最高199キロまでのピッチャーが作れてしまうぞ。

ただし、このゲームでの最高球速は189キロなので、190キロ以上になると超スローボールになってしまうんだな、これが。でも、豪速球とスローボールの投げ分けですごいピッチャーができそう。

それと、バッターの打率も同じように、２割ちょうどから３桁目を１にしてセーブすると１割ちょうどのバッターが作れる。一見役にたたないような技だけれど、使わない打者をこうしておけば、余った打率を他の打者に回せるのだ。

ちょっとズルい気もするけど、これで最強のチームが作れるぞ!!

愛知県　小高盛之

⬆チャンチャカチャーン。どーだい、うちのエースは190キロの豪速球投手だぜ。打てるもんなら打ってみなってんだ。

⬆見よ!!　目にも止まらぬこの速さ。速球でバッタバッタバッターを(ダジャレ)三振に取るのはとっても快感なのだ。

技あり マース

敵キャラが大きくなる技！

マースのROMカートリッジをMSX2の第２スロットに差して電源をいれると、なんとプレイヤー機や敵キャラが倍の大きさになってしまうではないか！　ただし、デカキャラだけは、そのまんまの大きさだけど。

岡山県　高橋雅美

技あり FS-A1F

内蔵ソフトに隠しメッセージ！

これは、びっくり。ゲームのウラ技っていうのは、けっこう詳しいつもりでいたんだけど、なんてったってFS-A1Fのウラ技だもんね。マシンに内蔵の実用ソフトにウラ技入れるなんて、松下さんもけっこう、お茶目ね。

岩手県　野崎義成

一本！ 魔城伝説

残り人数26人プラス透明っ！

通常のパワーアップと隠しコマンドによる、透明パワーとの兼ね合いはこうだ。

①シールドパワーのとき、隠しコマンドを入力すると、透明になったあと、シールドに戻る。

②透明のとき、隠しコマンドを入力すると、透明の残りタイムで隠し透明になる。

③クラッシュのとき、隠しコマンドを入力すると、クラッシュの残りタイムで透明になる。

④隠しコマンドによる透明のとき、シールドを取ると、透明の状態が終了し、シールドになる。

鳥取県　沢田大介

これが隠しコマンドだっ！

キー操作	効　用
←→I を押しながら、SELECTキーでスタート!!	ゲーム中、SELECTキーを押すことにより、ゲーム中の好きなところで透明になることができる。
←→N を押しながら、SELECTキーでスタート!!	プレイヤーの数がはじめから26人でゲームがスタートするのだ。
←→I N を押しながら、SELECTキーでスタート!!	上のふたつの隠しコマンドを兼ね備えた効果、透明プラス26人だ。

技あり ワールドゴルフII

120オーバーで優勝!?

やっぴー！

私もみーつけちゃいました『ワールドゴルフII』の、大バグ(?)技です！

まずトーナメントモードでプレイしてOBを連続でだします。そんでスコアが＋120以上になると、な～んと本当は最下位なのになぜかトップになっちゃいます！　この技でレベルを上げれば無敵ですよ、でも120以上にするには時間がけっこーかかるから、気合をいれてやってちょうだいね！

⬆やったー！　念願の優勝だーい、でもあんまりうれしくないのはなぜ？　心に風が吹く気分、ピュウウウウゥ……。

とうぜん、１本だよね、ね。

北海道　畑中秀明

有効！

PAR5のショートホールだ！

まず『エニックスオープン』のホール２のデータをロードし、ディスクを抜いてクリアーします、そして次のホール３にいくとPAR5のロングホールなのにコースはホール２。これで、かるく、イーグルやバーディーがとれます。

愛媛県　田中誠一

⬆わーいわーいこれでやっと好成績がとれるぞー！　やっほぉー……しかし心の風は吹き止まぬのだった、ピュウウゥゥ。

有効！ イーガ帝国の逆襲！

●タイトル画面のとき

E S S C C C F F F F と押す

残り人数94！

⬆見よ！　この多人数、質より量というのがちとなさけないが、このゲームは異常なほどムズいからしょうがないかな!?

古いゲームですが『イーガー帝国の逆襲』の裏技を送りますね。電源を入れてタイトル画面が表示されたら〝ESSCCCFFFF〟とキー入力してください。なんと主人公が94人になります。このとき画面が切り替わってからでは遅いのですばやく入力するのがコツです。

このゲームはすごく難しいけどこの技さえあれば、にっくきボスまでいけますよ！

埼玉県　鈴木雅人

ドラゴンクエストII

教育的指導

みずから、教育的指導狙いの、はがきを送ってくるとは、かわいいヤツ……と言いたいところだが、その下に小さく〝やはりイシターの復活がほしい〟と軟弱なところを見せている。望み通り、教育的指導にしてくれるわ！　下川拓郎はマイナス１点と図書券1000円分だ。こーなったら、とことんマイナス得点を目指してみるのも一興かもしれないな。

東京都　下川拓郎

有効!

パロディウス

パロディウスに出てくるベルはツインビーに出てくるベルと同じく、弾を当てるたびに色がかわるよね。色によって効用が違うんだけど、そのベルの色が固定してしまう隠しコマンドがあったのだ。

まず、F1キーでポーズをかけ、右の表の隠しコマンドを入力(リターン)して、もう一度、F1キーを押して、ポーズを解除すると、出現するベルの色を固定することができる。ただし、このコマンドはゲーム中に1種類しか使うことができないぞ。

香川県　増田敬一

コマンド	効果
PARO↵	出現するベルを白(横ワープ)に固定する
KONAMI↵	出現するベルを赤(前向きレーザー)に固定する
BUTAKO↵	出現するベルを緑(上向きレーザー)に固定する
TAKO18TH↵	出現するベルを青(いたずらレーザー)に固定する
KATAI↵	バリアの強度が倍になる
ZENBU↵	最強フル装備になる(1ゲームに1回限り)

※F1キーを押してポーズをかけ、上のコマンドを入力し、ポーズを解除する。

技あり

イース

歩いてもダメージを受けない!

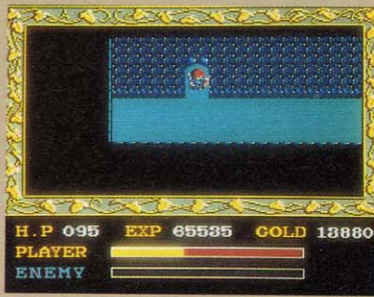
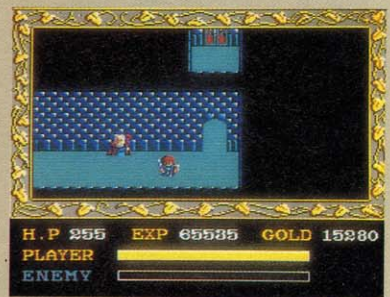
いやーもうじきイースⅡが出るってのにいまさらイース（Ⅰの方だよ、念のため）のウルトラスーパースペシャルラクチーン技だぞー（たんに不精という言い方もあるが……）。

イースの後半戦、ダームの塔の11階は歩くたーんびにダメージを受けちゃいますよねー？　そんでもこのフロアの中にあるトビラまではギリギリ体力がもつはずです。

そのトビラの中に入ると、なんと、こーんなとこに老人がいるではないですか!?　そして老人に話を聞くと、「外には悪魔の歌声が流れている。この階にある回廊の柱を壊せばダメージを受けなくてすむのだが……」と言うじゃないですか！「また戻るの一？　うえーん､かったるいよ」なんて言わなくてもダイジョーブマイフレンド（古い)。老人に話しかけたらすぐにセーブする。そしてMSX2の電源をバシッと切る。次にまたイースを立ちあげる。するとどうでしょう、廊下に出てもダメージを受けないじゃあーりませんか！こりゃ便利っ！

普通だったらいちいち回廊まで戻ってトンカチ使って柱を一個一個叩いて調べなきゃならなかったのが、これだけでそーんな手間暇かけずともよくなっちゃったーい。あーラクチン、ラクチン。

まーいってしまえばこれはイースのバグ技なんだけど、これからイースの後半戦やる人は参考にしといてくらさい。でもイースってグラフィックもサウンドもシナリオもよくできてるよな。イースⅡが発売されたらぜったい買うぞ。

埼玉県　増田日吉

⬆どっひゃー、この通路へ来たとたん！　なんじゃこりゃ(松田優作)。とにかく右へ進もう！

⬆こんな所に老人が。いままでどうやって暮らしてきたんでしょう、気になります。トイレとかね。

技あり

忍者くん 阿修羅の章

ラウンドセレクト+99人!

⬆ふたつの隠しコマンドを同時に使えば、忍者くんを99人に増やして、なおかつ、ラウンドセレクトすることも可能なのだ。

●ラウンドセレクト

ESCキーを押して、く ? _と、かなキーを同時に押すと、ラウンドセレクトができる。

●残り人数が99人に増える

ESCキーを押した後、SHIFTキーを押しながら、F2キーを押すと、忍者くんが99人になる。

長野県　沢頭晴秋

有効!

D'(ディーダッシュ)

エンディングが見れるぞ!

⬆これがD'のエンディング画面。こんなラクチンにエンディングが見られていいのかしら。ふたり同時プレーでも可だよ。

ゲームを始めたら、BSキーでウインドーを開き、ロードを選ぶ。このときに、何もセーブしていないフォーマット済みのディスクを入れてロードする。そして、ゲーム画面に戻すと、最後の敵が現われ、そのまま放っておくだけで、エンディング画面になってしまう。

栃木県　高橋　淳

一本!

リバイバー

根性に免じて一本あげよう

リバイバーのマップ（解説付き）4枚と、アイテム一覧表2枚、それと、行き先別便利表を送ります。これだけ作るのに、25時間以上はゆうにかかりました。マップを描くのも大変だったけど、アイテム一覧表を作るにあたっては、ワープロの罫線の引き方を一生懸命、勉強して覚えました。これだけ、苦労したのですから、1枚でもいいですから、MSXマガジンに掲載してください。
（編集部注：欲しいゲームソフト名を書いてくださいね）

愛知県　山下卓也

アイテム表

➡このアイテム表を作るためにワープロの罫線の引き方を勉強したという山下君。なかなか見上げた根性だ！

MAP

⬆たんねんに描き込まれたマップに解説を添えてある。ゲームを進める上で有益な情報が満載されていて、思わず感心してしまった。

技あり

薬が99個になる！

薬屋に行き、フォーマットしただけのディスクを入れ、薬を買う。もう一度、薬を買おうとすると「これ以上買えません」と表示される。ここで、薬を見せると、58853ジーンで買い取ってくれる。しかも持っている薬が99個になっちゃう。

奈良県　井上義教

⬆いくらでもお金をふやせるから、欲しい物はなんでも手に入れることができるぞ。

効果!

BGMモードになる

リバイバーのディスクをドライブに入れて、ESCキーとリターンキーの両方を同時に押しながらリセットボタンを押す。そーすると、なんとリバイバーのBGMモードになって全21曲の中から、好きな曲を聴くことができるのだ。すごい。

静岡県　野口賢司

⬆カーソルキーで聴きたい曲の番号を選び、リターンキーで曲のONとOFFだ。

一本取って、ゲームを1本もらおう！

このコーナーでは、MSXゲームのウラ技、攻略法、マップ、イラスト、その他、何でも募集しているぞ。誌面に採用された人には全員、1,000円分相当の全国共通図書券をプレゼント。また、技の切れ味に応じて、一本（5点）、技あり（3点）、有効（2点）、効果（1点）、教育的指導（－1点）のランクに分けられ、それぞれの点数が加算される。5点取れば、有段者とみなし、市販のゲームソフトの中から好きなものを1本プレゼントする。得点は記録されていくので、どんどん応募をして、キミも有段者を目指してほしい。

はがきの書き方

107
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
『技あり一本』係

グラディウス2
第2スロットにQバートを差す！
ゲーム中F1でポーズをかける
① フル・パワーアップ　LARS18TH　リターン
② ステージスキップ　NEMESIS
③ 一定時間無敵　METALION
と入力し、F1でポーズを解除！
●パロディウス1本ちょーだい！
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
青山太郎　03-486-1824

ソフト、古くなっても、品質は変わらない

なまものは、古くなったら食べられないけれど、ゲームなんてものは、古くなったって、自分が楽しければ、いつまでたっても食べられる。特にアクションゲーム系。今は、お店に並んでるゲームソフトは３ヵ月がめやす、とか言われてるけど、そんなこと関係ない！ いいソフトは、いつまでも、末代までも遊べるのじゃ。そこで、RETRO-MSX、なわけ。

ギャラガ

1984 ナムコ（MSX1）

アドベンチャーゲームは、推理小説といっしょ。１回、真剣に最後までやってしまうと、まあ普通もう１回やりましょうとは思わないよね。ロールプレイングゲームの場合、１回目終わりました、でも、もう１度やってみます、という論理は十分成り立つ。ゲーム進行の途中途中のシナリオ展開は同じでも、細かい部分での戦闘パターンなどは、無限にあるから。

でも、やっぱり、あんまりもう１回っていうのは、ないよなあ。

そして、アクションゲーム。特にシューティングゲーム。これは、敵の攻撃、こちらの体調、指の動きの調子、はてはジョイスティックのスイッチ類の接点の具合まで含めて、まったく同じゲーム展開などあり得ない。腕がなれてきて、同じパターン、リズムでゲームが運ぶ、ということはあるだろうが、その上で敵の弾の弾道やうんたらくんたらまで同じ、なんてことはあり得ない。

ほいだから、バランスのとれた、上質なシューティングゲームは、一生モノなのである。シューティングが好きな人にとっては。

そこで！『ギャラガ』。これははっきりいって燃えた。ゲームセンターでブームだったころも燃えたが、MSXに登場してから、また燃えた。某ゲームマシンで、『ギャラガ'88』なんてのも出るらしくて、うーんまた燃えそうじゃ。

ギャラガの持ち味は、何でしょう？ いきなり画面上に敵がスタンバイしているのではなく、順番に顔見せ登場してくるところ。そして、敵のトラクタービームに捕捉された味方のファイターを救出すれば、デュアルファイターとなって敵を攻撃できるようになる。横に２機つらなっての攻撃は、迫力があってうれしい！ なんて気持ちとはウラハラに、敵の弾のエジキとなってすぐやられてしまうという危険性も持つ。横に面積がふえてしまうわけだからねー。

MSX1のバージョンであるために、確かに敵キャラは１色のみ、色相としては、味気ないかもしれない。が、その動きは興奮もので、熱中するには、なお余りある出来。

うーんうーん、名作である。気分転換にちょっと10分間、今でも引っぱり出してしまうゲームである。買ってください、ぜひ今でも。

⬅イケーッ！ デュアルファイターで、一網打尽じゃ。今でも遊べる、良いソフト。品質は優良、お薦めだい。

➡チャレンジングステージで、パーフェクトを狙う。撃つべし！

➡ステージが進むにつれて、敵キャラの動き、形も変化してくる。

ビデオハスラー

1984 コナミ（MSX1）

➡これを入れたら16倍だ。一挙に高得点だ。ドキドキこの胸よ。

➡さあ、どう狙う。2クッション？ 3クッション。むずかし。

プールバーってよー、水着持ってったらよー、笑われちまったよー、などというギャグこそレトロだな、ハハハ。ビリヤードが、ヤングに人気である。ボーリングみたいに早めにブームが去るかと思いきや、今だにそう。実は、今こうして原稿を書いている私も、ビリヤードを愛好しているヤングでありまして、ボーナスでキュー(棒だよ。キューリのQちゃんではない)を、買いたいなあと思ってるぐらい。

さて、それで、『ビデオハスラー』。これも実は、大昔に(!?)ゲームセンターにあったゲームのMSX移植版なのである。画面の関係か、MSX上では、球は6コ。ちょいと中途半端だにゃー。白球を打つ強さは3段階。連続して球をポケットに落としていくと、得点が倍倍とふえていく。どうやって狙いをつけるか、といえば、台のフチをキコキコと走り回れる丸い白いカーソルを動かし、白球の方向を定めるのであるっ。

⬆緑の台に、しっかりと番号の書かれた球。はっきりしてる。

おせじにも、本物のビリヤードをシミュレートした……とは言えないが、これはこれで、ちゃんと完結したゲームになっている。ゲームの上では矛盾点はない。十分に遊べ、楽しめる。

本当のビリヤードの練習のために、とはいかないが、何かゲームで楽しみたく欲す、というときに十分「ミクラスたのむぞ」というたよりがいのある、お相手にはなってくれる。単純さが、とてもうれしい、今にはない、ゲームなのだ。

ザ キャッスル

1986 アスキー（MSX1）

アー、アスキーのソフトだ。わあ、どうしよう。

『ザ キャッスル』は、ケッコウ売れてしまったソフトでした。アクションパズルゲームっていうのかな？ 鼻の穴が異常にでかいなあと思っていたら、実は目だったというラファエル王子が、色恋の欲にかられて、中世西洋の拷問マシンみたいな仕掛けがいならぶ城内を旅してく。飛んだりはねたり、ブロックみたいなのを押して活路を見出したり。当時としてはなかなか目新しいジャンルのゲームとして認められて普通以上には話題になったものでありましたな。よくは出来ていると思います、今でも今でも。

⬆タイミングと、頭脳が、勝利を導いてくれる。と、思う。

⬆タイトル画面。思えば、このゲームは、アスキーのソフコンから生まれたゲーム。

⬆どう行けばいいの？ 何回か死んでみないと行けないのかなあ、やはりねえ……。

とか考えながら、今一度、このゲームに電気を通しましたところが――まあ、時間もあまりないこともあって、最後までまた解いてやろう、などという気はサラサラおこりませぬ。が、ああ、ここ苦労したなとか、このパターンはこうやって解くんだったなとか、よみがえる記憶との手をつなぐような喜びは、すこしわき出てくるのでありました。ということは、それなりにやっぱ、おもしろいゲームということになるのかいなあ？

パズルがヤダわ、という人は、とりあえず、ヤなゲームでしょうが、昔なつかしい『ロードランナー』なんかが"好きよ"の人は、ためしに、遊んでやってみてくだされな。

あなたのRETRO-MSX(ソフト)をお知らせください！

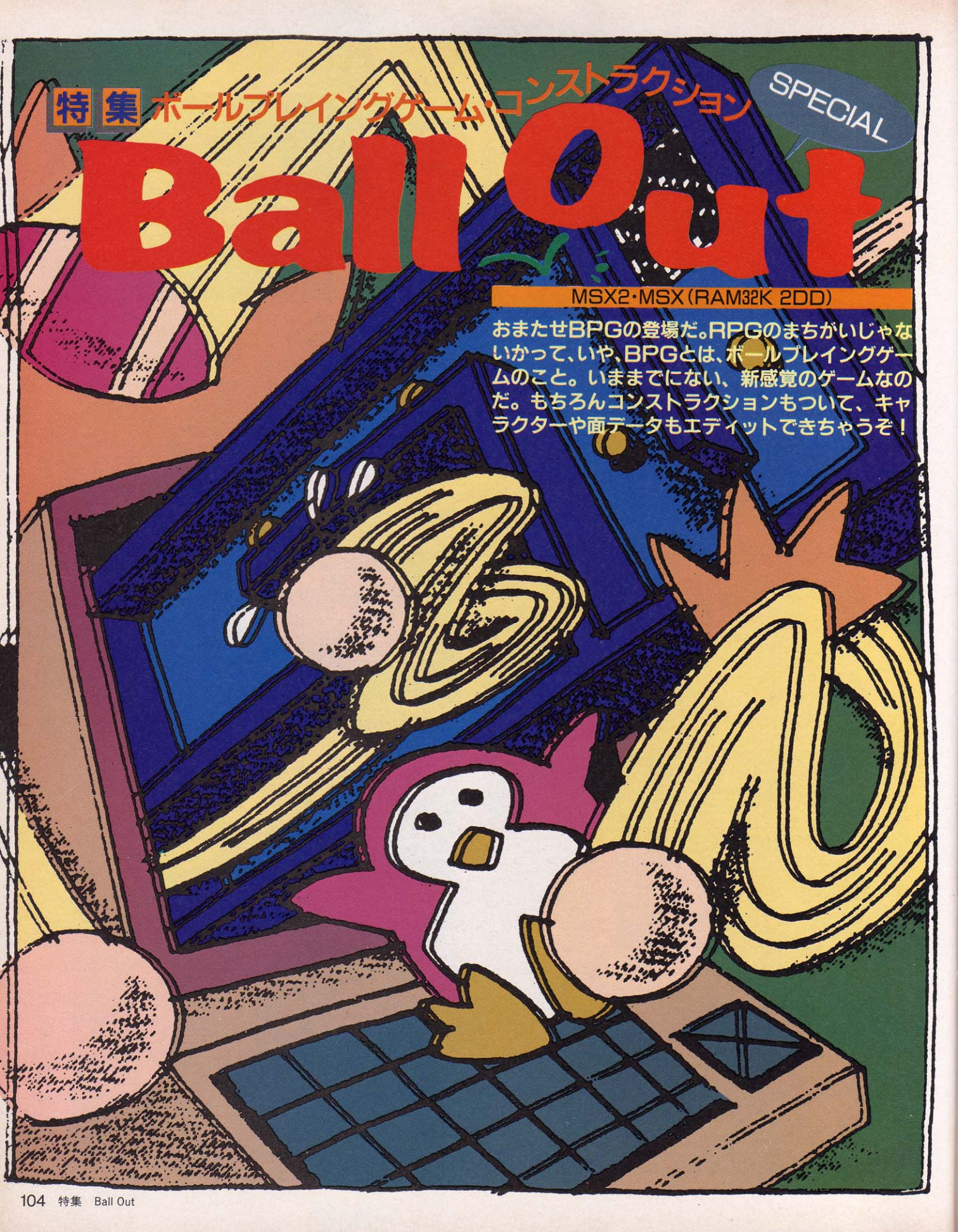
感想文さん

今でもこんなゲームで遊んでいますんですけど、月に1度はこのゲームにごあいさつします、とか、みなさまのRETRO-MSXとの生活を、どうかお知らせください。いいソフトは、何年たっても、いいもんでしょ？ ね!?

官製はがきに、ちょっと古めのお気に入りソフト名と、どういうところが好きなのか、を書いていただきまして、右記の住所にお送りください。このコーナーで、そのソフトをご紹介させていただきます。奮って、ご応募を。

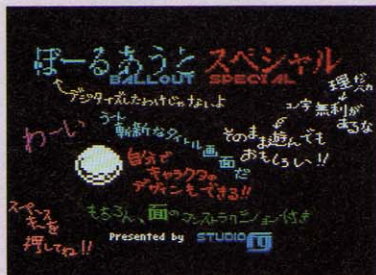
あて先

〒107 東京都港区
南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
"RETRO-MSXへ対するネタですよ"係まで

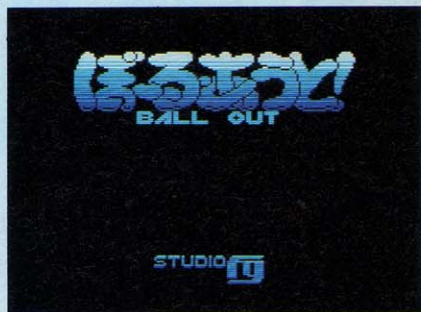
特集 ボールプレイングゲーム・コンストラクション
SPECIAL
Ball Out
MSX2・MSX（RAM32K 2DD）
おまたせBPGの登場だ。RPGのまちがいじゃないかって、いや、BPGとは、ボールプレイングゲームのこと。いままでにない、新感覚のゲームなのだ。もちろんコンストラクションもついて、キャラクターや面データもエディットできちゃうぞ！

おニューな感覚ゲーム!

ひと口に、コンピュータゲームといったって、世の中には、様々なゲームがあるよね。ま、たいていはゲームの内容によって、アクションやシューティング、ロールプレイング、アドベンチャー、シミュレーション、パズルなどのジャンルにわけることができるけれど、最近では、そのジャンルわけも曖昧になって、アクションロールプレイングやアクションアドベンチャーやら、中にはアクションロールプレイング＆アドベンチャーなどと、ジャンルのワクをクロスオーバーしているゲームもあるようだ。

べつにジャンルわけにこだわっているわけではないけど、ひと言でゲームの内容を伝えるには、やはり通りがいい。そこで、このボールアウトがどのジャンルに属するのか考えてみたのだけど、どうも、しっくりこない。アクションゲームにはちがいないが、アクションゲームから受ける一般的なイメージとは、ちょっと違う。パズル的要素もあるにはあるが、純粋なパズルでもない。というわけで、名付けて、ボールプレイングゲーム。とにかく、いままでにない新しい感覚を味わってほしいゲームなのだ。

TITLE タイトル

ボールアウトのディスクを入れて、立ち上げると、まず、この画面になる。なんとも、斬新なタイトル画面なのだが、あまり気にしないで、スペースキーを押してほしい。

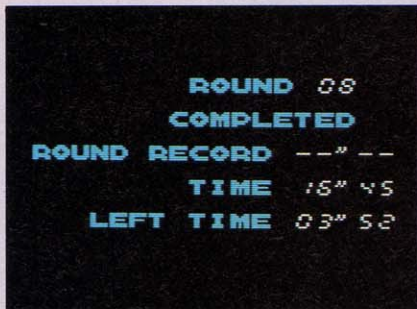
MENU メニュー

スペースキーを押すとメニュー画面が表示される。ここで、ゲームまたはコンストラクションかを選べる。

ルールは単純明解!

メニュー画面でNORMAL GAMEを選ぶと、やっとまともなタイトル画面が出てくる。ここで、スペースキーを押せばゲームがスタートするわけだ。はじめは、サンプルの面データで遊んでほしい。

ボールアウトのルールは単純明快、ボールをコントロールして、途中にある黄色いドットをすべて取り、規定時間内にゴールに入れればよいのだ。ところが、口で言うほど、これがカンタンではない。ボールは床スレスレに浮いていて、いわば無重力状態にあるので、いったん、ある方向に進みだすと慣性力が働き、ボールをコントロールすることが難しい。と同時にキミもこの奇妙な浮遊感覚の虜となってしまうはず。

シビアなタイムトライアル!

このゲームが、どーしてこんなに面白いのかと言うと、ラウンドごとのタイムと8ラウンドをクリアーしたときに、トータルのレコードタイムが記録されていくところにある。じっさいにプレイしてもらえれば、わかると思うけど、ほんのちょっとの操作の違いがタイムに大きく影響してしまう。ルールは簡単だけど、タイムを短縮しようとすると奥が深いぞ。

1ラウンドごとにタイムが表示され、8ラウンドをクリアーすると、トータルレコードタイムが表示される。とりあえず、2分を切ることが目標。

ボールアウトは全国のTAKERU設置店で販売中です。
詳しい入手方法は、111ページをご覧ください。

SPRITE EDITOR

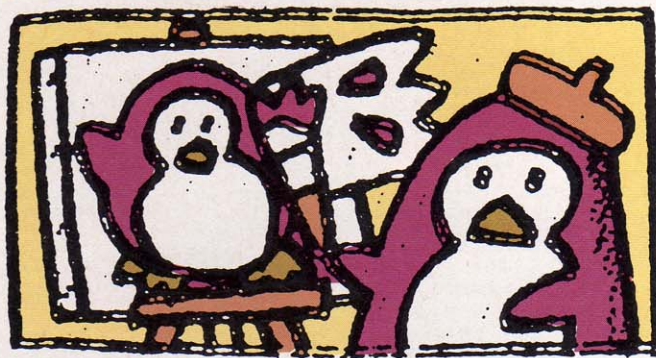
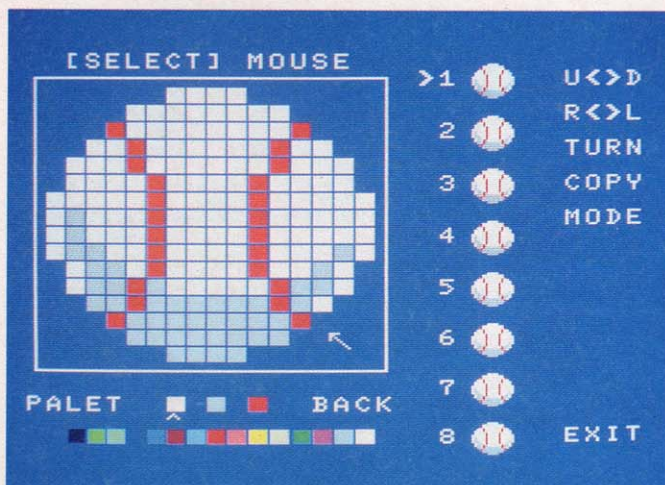
スプライトエディタ

ボールアウトというタイトルがついているくらいだから、ボールが主人公(?)なんだけど、自分で作ったキャラクターをゲーム中で使うこともできる。そのキャラクターを作るためのツールがスプライトエディタというわけだ。

スプライトといっても清涼飲料水のことじゃない。おもに、ゲームなどで背景とは別にキャラクターだけを速く動かす場合に使われるMSXの機能のひとつだ。

このスプライトエディタの優れているところは、キーボードのカーソルキーでも、ジョイスティックでも、マウスでも使うことができるようになっている点だ。なんて心優しいツールなんだろ。日頃MSXマガジンを愛読してくれている読者の皆様に、せめてものツールの恩返しというわけね。

入力方法をセレクトするには、キーボードの SELECT キーを押せばいい。そのとき、選択中の入力方法は拡大画面の上に表示される。入力方法としては、やはり、マウスがいちばん使いやすい。

エディット機能としては、キャラクターの上下反転や左右反転、回転、コピーがワンタッチで思いのまま。超強力なスプライトエディタなのだ。

SELECT

SELECT キーを押すごとに、キーボード、ジョイスティック、マウスに変わる。

U<>D

ここに矢印を合わせてクリックするとキャラクターを上下反転できる。

R<>L

キャラクターの左右反転。たとえば、左向きのものを右向きにできるわけ。

TURN

キャラクターを90度ずつ回転させていく。180度で上下反転と同じだね。

COPY

作成したキャラクターを違う場所にコピーする。とても便利な機能だ。

MODE

3種類あるアニメーションモードの中からキャラクターの動きを選ぶ。

EXIT

いったんエディタを抜けてキャラクターのロードやセーブなどを行なう。

[S] SAVE	作成したキャラクターをディスクにセーブする。
[L] LOAD	作成したキャラクターをディスクからロードする。
[C] CLEAR	メモリー上のキャラクターデータをクリアーする。
[E] EDIT	スプライトエディタに戻る。
[Q] QUIT	スプライトエディタを終了する。

PALET

MSXのスプライトは通常1色しか使うことができないのだけど、スプライト画面を重ね合わせることで、ここでは、透明色をのぞく15色のパレットの中から、任意の色を3色まで使うことができるようになっているのだ。

BACK

このBACKと表示されている部分に矢印を合わせてクリックすると、エディタのバックの色が順番に変わるようになっている。背景の色を変えたときに、キャラクターが見にくくならないかどうかをこれで確認することができる。

スプライトエディタの使い方

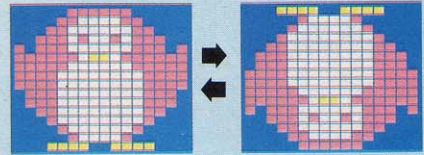
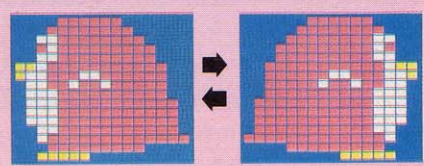
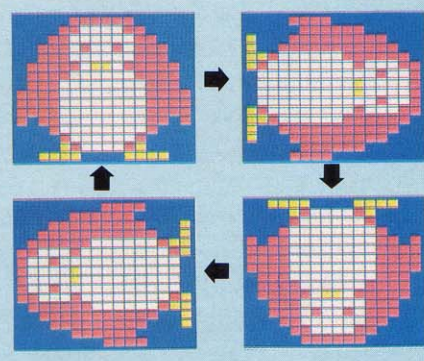
さて、具体的なスプライトエディタの使い方だ。このエディタではいちどに合計8個までのキャラクターを作ることができる。ノーマルゲームのボールは1パターンしかないのに、なぜ8個も必要なのかというと、自分で作成したキャラクターを、なんと、ゲーム中にアニメーションさせることが可能なのだ。

ボールはまんまるだから、右を向いても、左を向いても、どこから見ても、まんまるだから関係ないけど、ボール以外のキャラクター、たとえば、ペンギンにしようとしたら、いつも同じ方向ばかりを向いて動いていたら、不自然だよね。

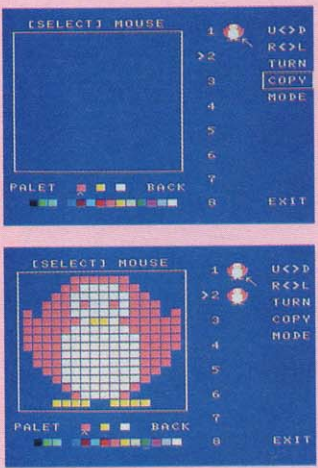
MODEというのは、そのアニメーションパターンを決める機能だ。カーソルあるいはジョイスティックの8方向に対応したアニメーションモードと4方向にそれぞれ2パターンを使ったアニメーションモード、それと方向には関係なく、1から8までのスプライトパターンを順番に表示するアニメーションモードがある。

どのアニメーションモードにするかは、作成するキャラクターに合わせて使いわけるようにしよう

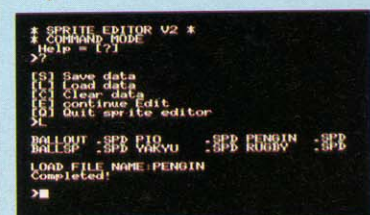
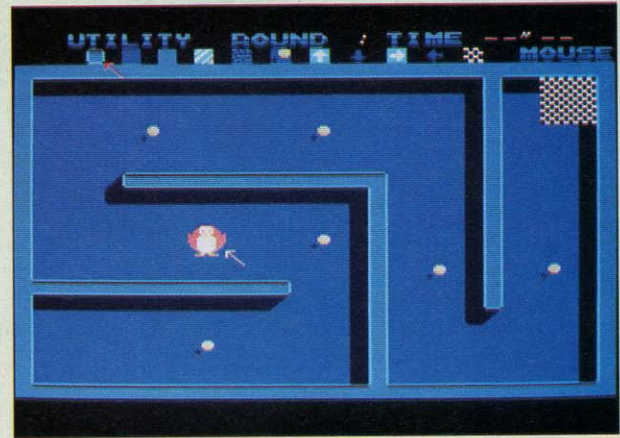
というわけで、キミも自分だけのキャラクターを作り、ボールアウトの世界で楽しんでほしい。で、その次は、とうぜん、オリジナル面を作るラウンドコンストラクションに挑戦だな。

U<>D
上下反転

R<>L
左右反転

TURN
90度回転

TURNに矢印を合わせてクリックするごとに、キャラクターが90度ずつ回転する。つまり、180度で天地が逆さまになり、360度でまた元に戻るというわけだ。

COPY
コピー

はじめにコピーする移動先の番号の場所をクリックして選び、次にCOPYの文字をクリック。すると、COPYの文字がワクで囲まれる。そして、コピーしたいキャラクターに矢印を合わせクリックすればいい。言葉で書くと大変そうだけど、じっさいにやってみると、パッパッパッというカンジで、ほんの一瞬でコピーできてしまうのだ。

作成したキャラクターを組み込む

自分で作ったキャラクターを自分でコンストラクションした面で使いたいときは、ラウンドコンストラクションのUTILITYを使う。109ページで説明してあるので、よろしくね。

キャラクターのロード/セーブ

エディタ画面でEXITをクリックすると左の画面になる。作成したキャラクターをセーブするときはSロードするときはLを押す。ファイル名を入力するときは、拡張詞は必要ない。

ROUND CONSTRUCTION

ラウンド・コンストラクション

昔、ローリングストーンズの曲に〝サァーティスファークション・コンストラクション〟というのがあったが(うほ™)、いまや、コンストラクションなのである。

コンストラクションといっても、ゲームをクリアーしたときに出るメッセージじゃないよ（そりゃ、コングラチュレーションだって)。ま、とにかくだ。ボールアウトのラウンドごとのデータを自分で作ることができるんだから、よろこばしいことなのだ。

このコンストラクションが、またママレモン、いやスグレモンなんだよね。キャラクターエディタのときと同じよーに、キーボード、ジョイスティック、マウスのどれにも対応していることはもちろんだけど、操作が驚くほどカンタンなのだ。画面の上のほうに表示されているパーツを選んで、画面にポイポイ、ポイと置いていくだけ。

あまりにカンタンすぎて、わざわざ説明する必要がなくて困っちゃうくらい。とにもかくにもボールアウトを買った人は、このラウンド・コンストラクションで遊んでみてほしい。マウスを持っていれば、なおさら最高だね。コンストラクションすること自体の楽しさがわかってもらえると思う。

⬆はじめに、プレイするか、面データをエディットするかをここで選ぶ。

⬆これがエディット画面。だれでも考えそーな、MSXという文字をデザインしてみた。このくらいのことは朝めし前のケロッグ・コーンフレークだ。

PARTS

WALL

⬆ウォール。またの名を壁ともいう。ボールが当たるとハネ返ってしまう。

FLOOR1

⬆フロア１といっても、ホテルのロビーじゃない。たんに床のことだ。

FLOOR2

⬆これも、フツーの床。色がちょっと違っているところがゆかゆかしい。

FLOOR3

⬆スベスベの床。この床の上を通っているときはコントロールできない。

FLOOR4

⬆この床の上を通ると、摩擦抵抗でボールのスピードが落ちてしまう。

DOT

⬆画面上に置いたドットを、すべて取らなくてはゴールできないのだ。

GRAVITY1

⬆グラビティというのは引力のこと。矢印の方向にボールが引っ張られる。

GRAVITY2

⬆矢印の向きが違うだけで、その方向にボールが引っ張られるのは同じ。

GOAL

⬆画面上のドットをすべて取った後、ここを通ると、ゴールとみなされる。

入力方法をセレクト!

SELECT

ゲーム中はキーボードのカーソルキー、ジョイスティックのどちらでも遊ぶことができるけど、スプライトエディタやラウンドコンストラクションでは、さらにマウスの使用が可能だ。キーボードのSELECTキーを押すごとに、順番に切り替わるよーになっている。

KEY BOARD

JOY STICK

MOUSE

入力＼機能	選ぶ・置く	消す
キーボード	SPACE	SHIFT
ジョイスティック	トリガーA	トリガーB
マウス	左クリック	右クリック

面コンストラクションの使い方

ボールアウトはラウンド1から8までがひとつのステージとなっていて、そのトータルタイムを競うようになっているわけだが、ラウンド・コンストラクションでは、それぞれのステージを8つまでエディットすることができる。つまり、8×8で、64面のデータが持てるわけね。うーん、すごい。

また、コラムでは紹介しなかったんだけど、秘密の機能として、ラウンドごとに、その面の色を変えることもできるのだ。ファンクションキーのF1からF4までを適当にカチャカチャと押してみてちょうだい。F1を押すと壁の影の一部が、F2を押すと床、F3を押すと壁の上の部分、F4を押すと壁の輪郭の部分の色がそれぞれのキーを押すたびにどんどん変わっていくでしょ。自分の気に入った色になったところでストップすればいいわけ。ただし、あまり無計画に色を変えると、キャラクターが見えにくくなってしまうこともあるので、そのへんのことをちゃんと考えたうえで、センスよくカラーコーディネートしようね。

UTILITY

```
** BALL OUT CONSTRUCTION **
 ROUND = 4
[E] エディット ヲ ツヅケル
[T] TIME ヲ セッテイスル
[P] テスト プレイ
[R] レコード クリア
[C] ホカノ メンヲ コピースル
[S] ラウンドノ セーブ
[L] ラウンドノ ロード
[/] メイン メニューニ モドル
>
```

コンストラクション画面のUTILITYの文字をクリックすると、この画面になる。ユーティリティーというからには、いろいろと役に立つ便利な機能がいっぱいあるのだ。

まず、現在、エディット中のラウンドが画面の上のほうに表示され、その下にここで使用できるコマンドがすべて表示される。コマンドは表示されているアルファベット1文字を入力すればよく、リターンキーを押す必要はない。作成したデータのセーブとロードは、ラウンド1からラウンド8までをひとまとめにし、ステージごとにファイルが作られるようになっている。セーブ、ロードとも、ファイル名を入力するときには、拡張子(.BL)は打ち込む必要がない。

輪郭と影を自動処理!!

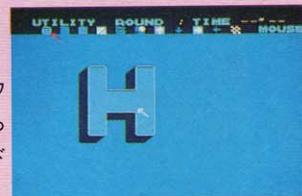
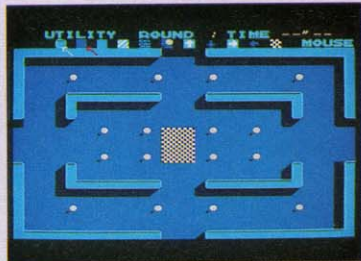
壁と壁が触れると、輪郭や影もそれに合わせて自動的に処理される。なんとも不思議な感覚で、これだけでも、じつに楽しいのだ。

パーツの中から壁を選び、マウスの左ボタンをクリックしながら動かしてみてほしい(キーボードでもジョイスティックでもいい)。

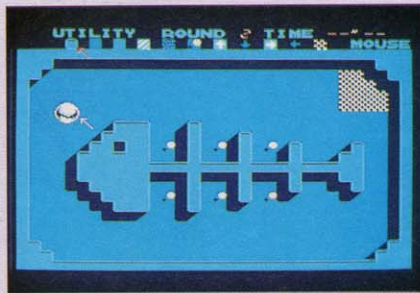
ROUND

ラウンドは全部で1から8まで。ROUNDの文字に矢印を合わせてクリックすると、順番にラウンドが替わり、選択できる。

TIME

ラウンドごとの規定タイムはユーティリティーのTコマンドで設定する。難しすぎたり、やさしすぎたりしないように注意。

上下と左右はワープできるぞ!

⬆なんとなく、昔のゲームセンターにあったヘッド・オンを思い出してしまいそうな面だ。

画面の上と下、右と左の壁を作らないで開けておくと、たとえばキャラクターが右から画面の外へ出ると左から現われるというふうにワープさせることができる。これをうまく考えて面を作れば、バラエティーに富んだ攻略法がうまれそうだね。

ボールのスタート位置を決める

⬅ボールを魚が吐き出したアブクに見立てている(製作者の弁)とのことだが、骨だけの魚がアブクを出すのかな。

まず、ユーティリティー画面を呼び出して、Bを押し、キャラクターデータをロードする。次に、Mを押し、キャラクターの表示モードをONにする。これで、エディタ画面に戻ると、キャラクターが表示されているはず。

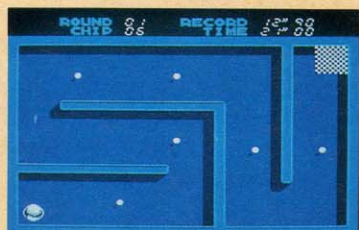
キャラクターに矢印を合わせて、マウスの左ボタンまたは、スペースキー、ジョイスティックのAボタンを押したまま、キャラクターを移動させる。スタート位置を決めたら、そこでボタンを離せばいいのだ。

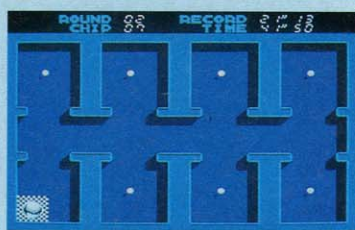
How to Ball Out!

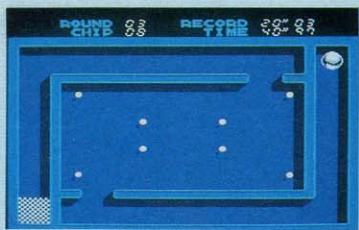
この、ボールアウトってゲームは、キー操作に慣れない最初のうちはやる度にタイムが上がってなかなか楽しい。しかし、操作にも慣れてくると、ひとつの壁がやってくるはず。操作ミスをしないことはもちろんだけど、チップの取り方、ボールを動かすコースが重要になってくるのだ。みんな、これでタイムが伸びなくなって悩むんじゃないかな。

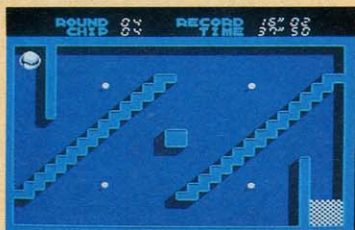
というわけで、1ブロックめの全8面の攻略法を大紹介してしまおう。これで新記録も夢じゃない。

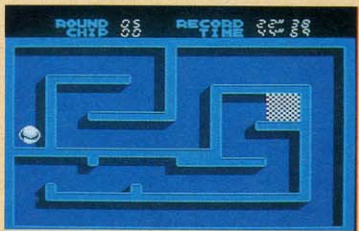
★ キミは2分の壁を破れるか!?

8面までクリアーできるようになって、初めにぶつかるのが2分の壁。越えられそうでなかなか越えられない壁なのだ。この攻略法を読んで突破しよう。ちなみに、最高記録は1分16秒(!!)だよ。

ROUND 1

まず、右へ真っすぐ行ってチップを取ったら右の壁に斜めにぶつける。あとは天にまかせて乱反射。失敗したらやり直せばいいんだもん。

ROUND 2

各小部屋を上下上下と取っていくのがコツ。このとき、上を取って壁に反射したら下を押しっぱなしにすれば、ちょうど真ん中でピタリと止まる。

ROUND 3

ここはなかなか難しい。真ん中のフロアは横に往復するか、斜めに取るかしよう。縦取りはタイムロスだ。あとは君の腕次第ってとこだな。

ROUND 4

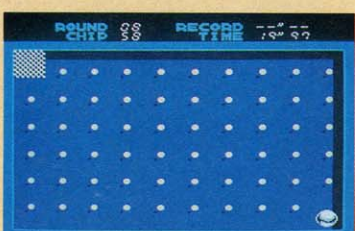
ここではなるべく壁に当てないこと。どこへ反射するかわからないからね。チップを全部取ったらゴールの真上の壁に当てて、下に反射させよう。

ROUND 5

ここはもう神に祈ってひたすら乱反射！　勢いだけでゴールまで行ってしまおう。失敗したら素直にあきらめて、再度挑戦すればよし。

ROUND 6

最もタイムが稼げる面だ。右上左下の順に壁に反射させて、一気にゴールに入ろう。成功すれば2秒台のタイムが出ちゃうんだぞ～。

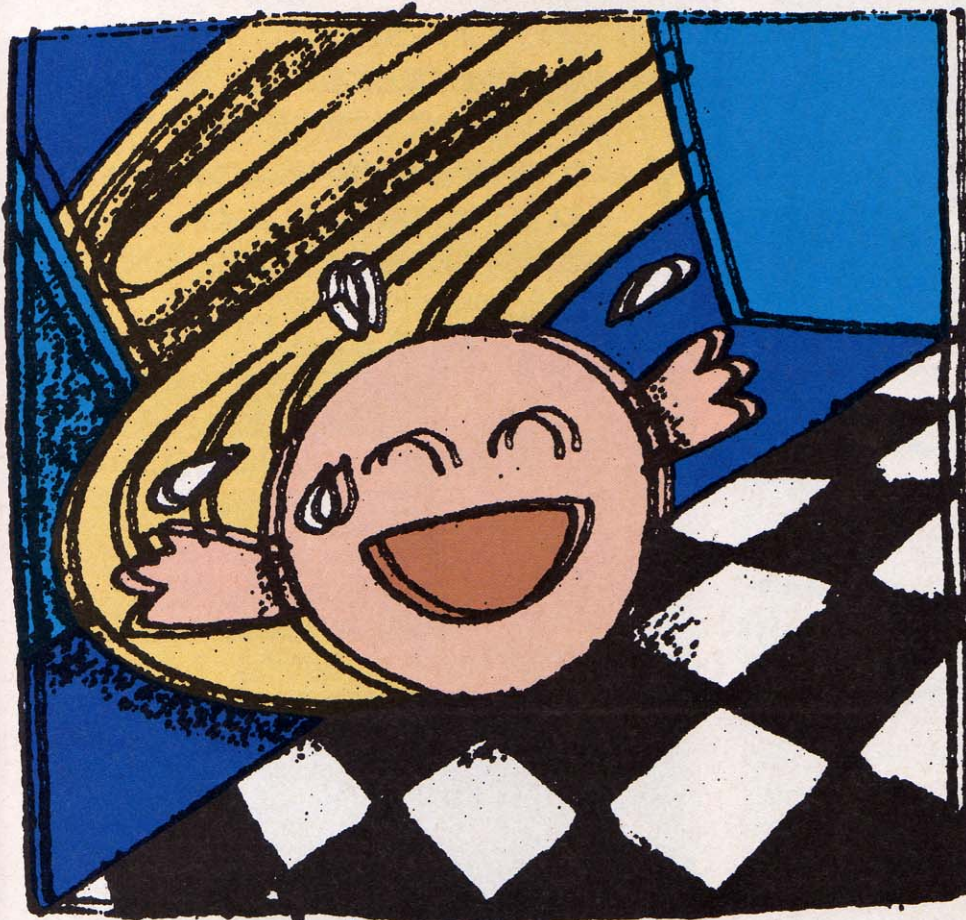
ROUND 7

ここは、上半分と下半分に分けて取っていくのがいい。それぞれ横方向に取ること。上半分は右から取っていけばゴールに入りやすいぞ。

ROUND 8

ひたすら横方向に往復しながら取っていこう。壁に当たる前に、少し減速しておくのがコツだ。取り残しのないように慎重にやろう。

全国130店舗

ボールプレイングゲーム・コンストラクション

Ball OutはTAKERUで販売中!!

ボールアウト

MSX2・MSX（RAM32K以上）
3.5インチ2DD(RAM32K以上)
価格3,000円

今月号の特集で紹介した『ボールアウト』は、TAKERUでお買い求めください。TAKERUはパソコンソフトの自動販売機として、全国130カ所のパソコンショップおよび大手のデパートなどに設置されています。設置店リストにつきましては、ブラザー工業株式会社の本誌広告58ページをご覧ください。また、購入の際には、TAKERUの画面に表示されるメニューに従い、希望のソフトを選択する方式なので、どなたでも簡単な操作で買い求めることができます。TAKERUについてのお問い合わせは、下記のブラザー工業株式会社へ直接お願いします。MSXマガジン編集部ではお問い合わせに答えることができません。

なお、『ボールアウト』はTAKERUのみの販売となります。通信販売は行なっていませんので、ご了承ください。

TAKERUについての問い合わせ先
ブラザー工業株式会社
〒467 名古屋市瑞穂区堀田通9-38
☎052-824-2493

ごめんなさい。

6月号の特集、アドベンチャーツクールにバグがありました。同じ名詞を複数定義した場合、エラーメッセージが表示されません。また、場合によって設定したシーンが見つからないというバグが出ることがあります。ごめんなさい。以下のプログラムを入力して、RUN [RETURN] で自動的にプログラムを修正します。

```
10   PATCH for TcOOL ERR-MSG No.0
20 CLEAR100,&HAFFF:DEFINTA-Z:A1=&HBFA6:A2=&HBFE9:A3=&HBF72:
A4=&HC728
30 PRINT" SET TcOOL DISK (not protect) & HIT KEY PLEASE":A$
=INPUT$(1)
40 BLOAD"TCOOL.BIN":FORI=0TO22:POKE A1+I*3,I+1:NEXT
50 POKE A2,&HFD:POKE A2+1,&H53
60 RESTORE90:FORI=0TO3:READA$:POKE A3+I,VAL("&H"+A$):NEXT
70 RESTORE100:FORI=0TO8:READA$:POKE A4+I,VAL("&H"+A$):NEXT
80 BSAVE"TCOOL.BIN",&HB000,&HCF49,&HB000
90 DATA C3,28,57,00
100 DATA AF,B2,B3,CA,C9,4F,C3,76,4F
```

企画・アイデア大募集!

MSXマガジンでは毎号、特集ですぐれたツールやゲームを大々的に取り上げて紹介している。と同時に今月号の『ボールアウト』のように、パソコンソフトの自動販売機、TAKERUを通して販売、キミたちの手に届くようになっている。そこで今後、どんな特集をやってほしいか、キミたちの意見を聞かせてほしい。また、ツールやゲームなどに限らず、特集の企画やアイデアがあれば、随時、募集しているぞ。キミたちの声にこたえるべく編集部も頑張るつもりだ。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
『特集・企画アイデア』係

センサーキッド

スロットにポンと差すだけで、キミのMSX2が温度や音や光に敏感に反応する。使い方を工夫すれば、いろんなことに応用ができそうだね。なんとなく昔の少年向け科学雑誌の付録を思い出してしまいオジサンも非常にウレシイ!! こんな楽しいセンサーキッドをボクたちは待っていたのだ!!

■ソニー　MSX2　ROM　6,800円

MSX2にまかセンサー

海外のアップルというパソコンにはセンサーを使ったサイエンスツールキットというのが販売されていて、どうして日本のパソコンには、こーゆーキットが出てこないんだろうと思っていたんだよね。

でも、やっとソニーからセンサーキッドが発売されてうれしいのだ。しかも、MSX2のスロットに差すだけの手軽さ。カートリッジに内蔵されているプログラムで温度や音や光のグラフを見るだけでも楽しいけれど、拡張されたBASICを使い、自分でプログラムすれば、いろんなことができちゃうのだ。

センサーキッドには、温度センサー、音センサー、光センサーの入力端子の他にリレー回路でON、OFFができる出力端子も装備されている。これを利用すれば、外部装置を温度や音や光によってコントロールするなんてこともできちゃうわけだ。

つまり、センサーキッドの使い方は、キミたちのアイデア次第ってとこかな。そこで、MSXマガジンでは、センサーキッドの面白い使い方のアイデアを大募集しちゃうぞ。ちょうど夏休みも近いことだし、ひとつ応募してみない？

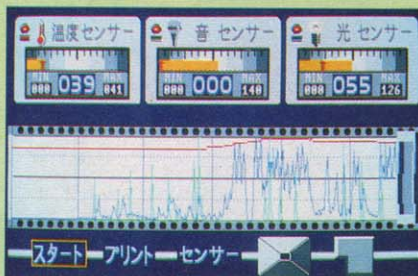
MENU

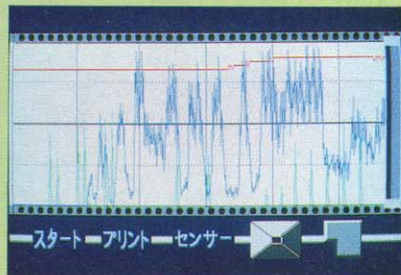
センサーキッドのカートリッジをスロットに差しこんでMSX2の電源を入れると、メニュー画面になる。ここで、オートデモ、センサー、BASICの中から選択できるわけ。

オートデモ

オートデモを選ぶと、ドクター自らが、それぞれのセンサーの働きについて説明をしてくれるのだ。ドクターの反応がなかなか楽しいデモだ。

アラーム機能 ピッ

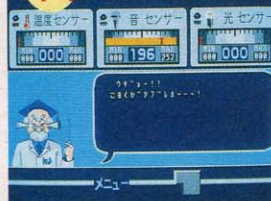
温度、音、光センサーを使ったアラーム機能だ。あらかじめ数値を設定しておくと、その数値に達したときにアラームが鳴る仕組み。朝になったら目覚ましのアラームが鳴るなんてのは、すぐできるのだ。

グラフも描ける!

温度、音、光の変化をリアルタイムでグラフにして見せてくれる。グラフは、通常のモードと拡大モードのどちらかを選べる。また、このグラフをプリントアウトすることもできるぞ。MSX2のタイマーを使い自分で簡単なBASICのプログラムを組めば、1時間ごとの気温の変化をグラフにして、プリントアウトするなんてこともできるね。

感じるMSX2号

人間には、視覚、聴覚、臭覚、味覚、皮膚感覚の５感があるけど、センサーキッドには、そのうちの３つが備わっている。キミのMSX2が温度や光を感じることができるってのは、すごいことだよね。

温度センサー

⬆センサーで温度を感じて、ドクターが熱がったり、寒がったりする。

音センサー

⬆音センサーに向かって大きな声を出すと、こーゆーリアクションだ。

光センサー

⬆光を当てるとまぶしがり、暗くすると眠っちゃう。なんて単純なんだ。

光 センサーを使ったゲーム Touch me!（タッチ ミー）

MSXマガジン編集部では、センサーキッドを使ったゲームを考えてみたぞ。まずは、光センサーの応用例だ。

用意する物は、厚手の紙。これをまるめて、円筒状のものを作り、その中に光センサーを入れる。これは、光センサーだけだと持ちにくいし、余計な光にセンサーが反応しないよーにするためだ。高級機のパソコンで使われるライトペンみたいで、なかなかハイテックな感じでカッコイイでしょ。

準備ができたら、プログラムを走らせてみよう。光センサーのライトペンでスタートのブロックに触れると、次々と画面にブロックが点滅する。このブロックが表示されている間に光センサーのライトペンで触れていけばいいのだ。ま、よーするに、モグラたたきの要領でやればいいわけ。

正解を続けると、点滅する間隔がだんだんと速くなり、難しくなる。それと、赤いブロックは得点になるけど、青いブロックはマイナス得点になるので触れてはダメ。得点は画面の上に表示される。

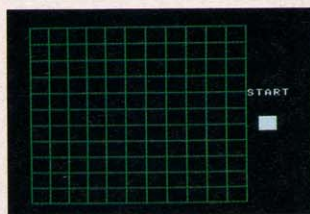
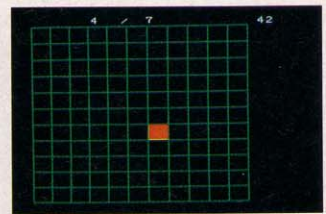
プログラム中で、光センサーの値を読み取るには、拡張BASICのCALL HIKARI(変数)とすればいい。これで変数の中に光センサーの値(０～255)が読み込まれる。ここでは、240行で変数Hに読み込み、250行で変数Ｈの値が40以上なら正解とみなしている。

太めのシャープペンシルなどを改造して作るとカッコイイ!

光センサー

P!

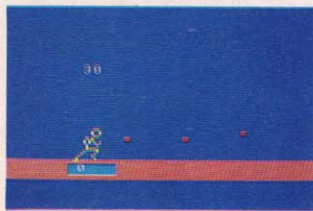
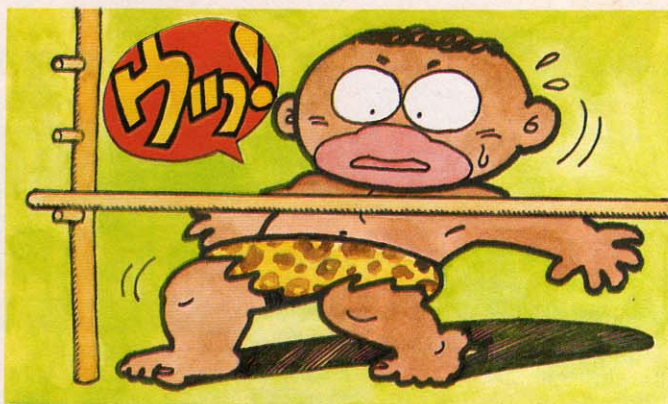
Touch me! LIST

```
100 ''''ヒカリ  BY T.T
110 SCREEN5:COLOR,1,1:CLS:R=INT(-TIME)
120 OPEN "GRP:"FOR OUTPUT AS#1
130 FORY=0TO11:LINE(10,Y*18+10)-(10+18*1
1,10+18*Y),12:NEXT:FORX=0TO11:LINE(X*18+
10,10)-(10+18*X,10+18*11),12:NEXT
140 '
150 LINE(220,110)-(235,125),15,BF:K=90
160 PRESET(210,80):PRINT#1,"START":_HIKA
RI(H):IF H<40THEN160 ELSE LINE(210,80)-(
250,125),1,BF:CT=0:HT=0
170 PRESET(96,0):PRINT#1,"/":GOTO 320
180 '
190 R=INT(RND(1)*10)+1:X=11+R*18:R=INT(R
ND(1)*10)+1:Y=11+R*18
200 R=INT(RND(1)*10):IF R=5 THEN CL=7 EL
SE CL=15
210 LINE (X,Y)-(X+16,Y+16),CL,BF
220 '
230 I=0
240 I=I+1:_HIKARI(H):LINE (240,10)-(210,
2),1,BF:PRINT#1,H
250 IF H>40 THEN 270 ELSE IF I>K THEN 30
0 ELSE 240
260 '
270 IF CL=7 THEN CL2=4:PLAY"O2V15C" ELSE
 CL2=8:BEEP
280 LINE (X,Y)-(X+16,Y+16),CL2,BF:FOR L=
0 TO 100:NEXT L:IF CL2=8 THEN HT=HT+1 EL
SE HT=HT-3:CT=CT-1
290 PRESET (60,0):PRINT#1,HT
300 '
310 LINE (X,Y)-(X+16,Y+16),1,BF:CT=CT+1:
K=K-4:IF K<10 THEN K=10
320 PRESET (110,0):PRINT#1,CT:IF CT=30 T
HEN 140 ELSE 180
```

⬆スタートのところに光センサーで触れるとゲームが始まる。あたりまえだけど。

⬆赤いブロックに触れると得点になるけど、青いブロックはマイナス得点になる。

センサーを使ったゲーム
ウッ! リンボウ

次は音センサーを使ったゲームだ。題して『ウッ！　リンボウ』。リンボウダンスってのは、知ってるよね。ほら、ラテンぽい音楽に合わせてバー(棒)の下をのけぞって、くぐり抜けるヤツだ。

ゲームをスタートさせると、いろいろな高さのバーがキミに迫ってくる。バーに体が触れそうになったら、大声で「ウッ！」と叫ぼう。声の大きさに合わせてキャラクターがのけぞるから、それを利用して、バーの下をくぐり抜けるのだ。もちろん、バーに触れたらミスとなる。

音センサーの値をプログラム中で得るには、CALL OTO(変数)とすればよろしい。LISTの330行では_OTO(W)となっているが、CALLは_(アンダーバー)で代用できるのだ。声の大きさに合わせてキャラクターがのけぞる角度が変化するのがミソ。そのへんのテクニックはLISTをじっくりと見て、解析してほしい。自分でプログラムするときの参考になるぞ。

⬆迫りくるバーをくぐり抜け、キミはリンボウの王者になることができるかな⁉

⬆バーをくぐり抜けるには、なりふりかまわずに、大声で「ウッ！」と叫ぶのだ。

ウッ! リンボウ LIST

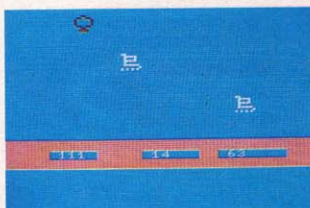
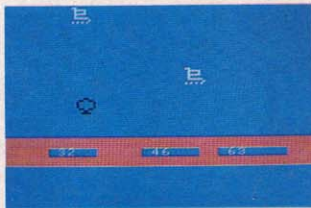
```
100 ' ﾘﾝﾎﾞｵ by T.T
110 SCREEN 2,3:CL=4:COLOR ,CL, 1:CLS:T=0
:TH=0:U=0:DIM H(2,1,1):OPEN"GRP:"FOROUTP
UTAS#1:CN=0:LINE(0,142)-(255,160),9,BF
120 ON SPRITE GOSUB 440:SPRITE ON:FOR J=
0 TO 8:SP$(0)="":SP$(1)=""
130 FOR K=0 TO 1:FOR I=0 TO 15:READ D:SP
$(K)=SP$(K)+CHR$(D):NEXT I:NEXT K:SPRITE
$(J)=SP$(0)+SP$(1):NEXT J:GOTO 420
140 DATA 0,0,0,0,0,1,2,2,1,1,1,2,4,8,16,
48,0,48,72,72,48,64,192,168,16,0,240,16,
32,64,32,0,0,0,0,0,0,1,0,1,1,1,1,1
150 DATA 2,4,6,0,48,72,72,48,224,192,192
,128,64,128,64,32,32,32,48,0,3,4,4,3,2,6
,10,11,9,5,1,1,2,4,6,0,0,128,128,0,0
160 DATA 0,0,0,0,128,64,32,32,32,48,0,0,
0,0,6,9,9,6,4,3,5,8,6,0,1,7,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,128,128,64,32,192,0,0,0,0,0,0
170 DATA 0,24,36,36,27,5,8,6,0,1,7,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,128,128,64,32,192,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,24,36,37,26,1,0,1,0,0,0,0
180 DATA 0,0,0,0,0,0,64,128,120,152,96,1
92,0,0,0,192,192,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
190 DATA 0,0,192,192,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,2,1,97,146,148,111,4,8,16,96,0,0,0,48,1
6,16,32,32,33,67,204,48,0,0,0,0,0
200 ''
210 I=0
220 IF H(I,0,0)=0 THEN 250
230 I=I+1:IF I=3 THEN RETURN ELSE 220
240 ''
250 I2 =0
260 IF H(I2,0,0)=0 THEN 280
270 IF H(I2,1,0)>(220-50) THEN RETURN
280 I2=I2+1:IF I2<2 THEN 260 ELSE H(I,0,
0)=1:H(I,1,0)=211:H(I,0,1)=110
290 RN1=INT(RND(1)*5)+1:IF RN1<3 THEN H(
I,1,1)=6 ELSE H(I,1,1)=7:RETURN
300 ''
310 FOR I=0 TO 2:IF H(I,0,0)=0 THEN H(I,
0,1)=217:GOTO 320 ELSE H(I,1,0)=H(I,1,0)
-6:IF H(I,1,0)<50 THEN H(I,0,0)=0
320 PUT SPRITE I,(H(I,1,0),H(I,0,1)),8,H
(I,1,1):NEXT:RETURN
330 _OTO(W):SPRITEOFF:LINE(96,155)-(60,1
46),5,BF:PRINT#1,W:SPRITEON:W=INT(7*(W/2
56))+1:RN=RN+1:IF U=12 THEN W=W-1:U=0
340 IF W<6 THEN U=0
350 ONWGOSUB370,380,390,390,400,400,410
360 PUT SPRITE 3,(60,110),10,P:LINE (72,
112)-(88,120),CL,BF:RETURN
370 P=RN AND 1:RETURN
380 P=2:RETURN
390 P=3:RETURN
400 P=4:RETURN
410 P=5:PRESET (72,112):PRINT #1,"ｳ!":U=
U+1:RETURN
420 ''
430 GOSUB 200:GOSUB 330:GOSUB 300:GOSUB
330:T=T+1:LINE (96,64)-(64,56),CL,BF:PRI
NT #1,T:GOTO 420
440 ''
450 SPRITE OFF:CN=CN+1:IFCN>100THENCN=0
460 PUT SPRITE 3,(60,110),9,8
470 PRESET (64,104):PRINT #1,"ｹﾞｯ!"
480 IF T>TH THEN TH=T:LINE(156,64)-(126,
56),CL,BF:PRINT#1,T:T=0 ELSE FORL=0TO2:H
(L,0,0)=0:PUTSPRITE L,(0,217),,0:NEXTL
490 FOR L=0 TO 170:NEXT L:LINE (64,104)-
(96,112),CL,BF:SPRITE ON:RETURN
```

温度 センサーを使ったゲーム
Heat balloon（ヒートバルーン）

さて、最後は温度センサーを使ったゲームだ。温度センサーを温めたり、冷やしたりして熱気球をコントロールし、飛んでくる鳥たちをかわしていくゲーム。鳥に当たると気球は破裂してしまう。

しかし、はっきり言って、このゲームは失敗だったな。手で温めたぐらいでは、温度はあまり変化しない。そこで、お湯を入れたカップと水を入れたカップを用意して実験してみたのだが、思いどおりに気球をコントロールして鳥をよけるのは難しいことを痛感した。

温度センサーを温めると熱気球がフワフワと舞い上がっていくアイデアはよかったんだけど、いまいちゲームとしてのツメがあまかったようだ。

例によって、温度センサーの値は、CALL ONDO(変数)で読み込むことができるから、この教訓を生かし、キミたちはもっと面白いアイデアを考えてほしい。いいアイデアが浮かんだら、下の大募集に応募してちょうだいね。

⬆温度センサーを温めると、熱気球はフワフワと大空高く上昇していくのだった。

⬆鳥さんに当たると熱気球は破裂してしまうので、うまくよけなければならない。

Heat balloon LIST

```
100 ' ｷｷｭｳ  by T.T FOR ONDO
110 SCREEN 5,1:COLOR,5,1:Y=80:DIM H(2,1,
1):CLS:OPEN"GRP:"FOR OUTPUT AS#1
120 T=0:TH=0:LINE (0,132)-(255,160),9,BF
:ONSPRITEGOSUB 330:SPRITEON:FOR J=0 TO 2
:SP$="":FOR I=0 TO 7:READ D:SP$=SP$+CHR$
(D):NEXT I
130 SPRITE$(J)=SP$:NEXT J:GOTO 310
140 DATA 24,102,129,129,129,102,24,60
150 DATA 192,124,68,124,64,126,1,170
160 DATA 144,83,60,252,63,24,36,66
170 ''
180 I=0
190 IF H(I,0,0)=0 THEN 210
200 I=I+1:IF I=2 THEN RETURN ELSE 190
210 B=1-I:IF H(B,0,0)=0 THEN 230
220 IF H(B,1,0)>(230-90) THEN RETURN
230 H(I,0,0)=1:H(I,1,0)=230:H(I,0,1)=5+I
NT(RND(1)*120):RETURN
240 ''
250 FOR I=0 TO 1:IF H(I,0,0)=0 THEN H(1,
0,1)=217:GOTO 260 ELSE H(I,1,0)=H(I,1,0)
-10:IF H(I,1,0)<50 THEN H(I,0,0)=0
260 PUT SPRITE I,(H(I,1,0),H(I,0,1)),15,
1:NEXT:RETURN
270 ''
280 _ONDO(W):LINE(74,150)-(40,143),5,BF:
PRINT#1,W:Y=Y+(50-W):IF W>75 THEN W=75
290 IFY<10THENY=10ELSEIFY>120THENY=110
300 X=70+INT(RND(1)*5)-10:COLOR=(10,W¥15
,0,5-W¥15):LINE(160,150)-(116,143),5,BF:
PRINT#1,T:PUTSPRITE3,(X,Y),10,0:RETURN
310 ''
320 GOSUB 170:GOSUB 270:GOSUB 240:GOSUB
270:T=T+1:GOTO 320
330 ''
340 SPRITE OFF:PUT SPRITE 3,(X,Y),8,2
350 IF T>TH THEN TH=T:LINE (230,150)-(17
6,143),5,BF:PRINT#1,TH
360 FOR L=0 TO 2:H(L,0,0)=0:PUT SPRITE L
,(0,217),0,0:NEXTL:FORL=0TO170:NEXTL
370 SPRITE ON:T=0:RETURN
```

キミのアイデア、プログラム大募集!!

センサーキットを使った面白いアイデアやプログラムができたら下の宛て先まで送ろう。みごと大賞に輝いた人には、ソニーのMSX2通信パソコンHBI-T7を大プレゼントしちゃうのだ。

大賞 ソニーHBI-T7 3名

なんと、大賞には超豪華な賞品を用意しているぞ。通信モデムを本体に内蔵したソニーのMSX2、HBI-T7を3台。佳作にはMSXマガジン特製グッズをあげちゃいます。

佳作……………MSXマガジン特製グッズ

締め切り
7月31日
(当日消印有効)

宛て先
〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー
MSXマガジン編集部
「センサーキット大募集」係

Part 1

アメリカアットランダムの旅

Windy Cityに次世代ソフトの風が吹く

マイクロコンピュータ発祥の地アメリカ。パソコンソフトに関しても、常に日本を一歩リードし続ける国である。「お久しぶりね」のMマガ海外レポートは、肌で感じた最新のコンピュータシーンを、遠くシカゴの街からレポートする。

アメリカ5大湖のひとつ、ミシガン湖のほとりに位置する街シカゴ。石造りの古い建物と、シアーズタワーに代表される超高層近代建築が立ち並ぶ全米第3番目のこの街は、冬の間ミシガン湖から吹きつける強風で、風の街(Windy City)としても有名だ。

このシカゴで、毎年恒例ともいえるコンシューマ・エレクトロニクス・ショー(以下CESと略)が、6月4日から7日までマコーミックセンターで開かれた。今月のMマガでは、家電品からコンピュータソフトまでが一堂に会するこのショーの、もっともホットな話題をお送りするぞ。

⬆CES会場前でハイ、ポーズ。ログインのやつらも一緒だぜ。
⬅会場にはこんなロボットもウロついてる。さすがアメリカ？

見せるソフト作りに徹するシネマウエア

ゲーム本編だけでなく、デモなどに凝るメーカーが日本でも増えてきてるけど、その極めつきがシネマウエア。新作の『スポーツ・フットボール』というゲームをスタートさせると、いきなりスポーツニュースが始まって、試合の見どころなどを紹介してくれるという具合。ハーフタイムにはチアリーダーのおねえちゃんが、胸をユッサユッサしながら(この胸の揺れ具合を決めるのに一晩かかったとか)応援してくれるんだから、ジョイスティックを握る手にも思わず力が入っちゃうね。また、ロケットを背負って世界を飛びまわりナチの野望を砕く『ロケット・レンジャー』では、離陸に失敗した主人公が頭をカキカキするなんて姿も。とにかく、プレイする人を飽きさせない工夫は絶品。MSXでも、ぜひ取り入れてほしいソフトの筆頭です。

遊び心は一級品

⬆別会場のブースにもかかわらず、人足が絶えないシネマウエア。

⬆こちらも新作の『ロード・オブ・ザ・ライジング・サン』。

⬇信長の野望みたいなウォーシミュレーションだ。

⬆FM音源内蔵の16ビットマシン"アミガ"だけに、迫力満点。

⬆3D表示のリアルな空中戦だってできちゃうんだぞ～！

⬆日本でもまねしてほしいアイデアが一杯。佐々木信也の出る野球ゲームとか、プレイしたいね！

⬇アメリカの国技はフットボール。オジサンたちも真剣になってのめり込んでしまう。平和だな～。

D&DがリリースSSI間近のSSI

今年の春に日本でも発表があったので、知ってる人も多いと思うけど、ボードゲームの名作『ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ』(以下D&Dと略)がコンピュータゲームに移植される。しかもそれが、来年あたりにはMSXでもプレイできるってんだから、D&Dファンならずとも要チェックだね。そんな話題のソフトが、一足先にCESの会場でデモされていたぞ。

下の2枚の画面写真がそれ。左がCommodore64というマシン用に開発されたもので、通常のロールプレイングゲームの形態をとっている。マシンのスペックがMSX1と似ていることもあり、グラフィック的にはちょっと弱いかな。そして右が16ビットCPUを持つゲームマシン(?)アミガ用のソフト。こちらはアクションRPGっぽいゲーム展開で、敵との戦闘シーンのなめらかなグラフィックなど、特筆ものだよ。

アメリカではSSI社が開発してるけど、日本への移殖はポニーキャニオンから。お楽しみに。

⬆全世界に300万人以上の愛好者を持つというD&D。日本での発売が待たれるね。

⬆予定では3タイプのゲームに移植されるけど、今のところは2種類がデモ中。

⬅日本ではイマイチだけど、アメリカのD&D熱はもの凄い!

CESの会場をウロついていたら、いきなりこんなヤツに出くわしてしまった。

思わず長電話しちゃいそうなベアリフォン

え〜と、まあ、これはコンピュータとは一切関係ないんだけど、CESで見つけたオモシログッズということで紹介するね。その名もベアリフォン、熊のヌイグルミのおなかの部分に電話機を埋め込んでしまったという商品だ。もちろん子供だましのオモチャじゃなくて、ちゃ〜んと実用に堪えるホンマモノ。熊に向かってブツブツ話しかける要領で使用します。変わり種の電話機は日本でもイロイロ発売されているけど、ここまでブッ飛んでるのはないだろうな。

Nobunaga's Ambition ってな〜んだ!?

アメリカ産のソフトに負けていられるか! と、頑張っていたのが光栄。MSXでもおなじみの信長の野望・全国版が『Nobunaga's Ambition』と名をかえて、IBM-PC用のソフトとしてCESの会場にお目見えしていた。日本ではすっかり定着したシミュレーションブームだけど、アメリカでも信長旋風を巻き起こすことができるかな。頑張れ光栄、頑張れ信長!

⬆真っ赤なノボリが目立っていた光栄のブース。信長旋風吹き荒れるか!?

⬆鎧兜が異様だな〜。三國志やジンギスカンも移植する予定だとか。

MSXが見たいTVをセレクト

⬆こんなところでMSXに会えるとは……。うっ、うれしい!

日本でも話題になりつつある都市型CATV(ケーブルテレビ)。アメリカではずいぶん前からポピュラーな存在で、何十ものチャンネルがひしめきあっているのが現状だ。そんなCATVの番組表をMSXで管理するためのソフトが、橋本コーポレーションという日本のメーカーから展示されていた。これは自分の趣味嗜好をMSXに登録しておくことで、今放映している中から好みの番組をMSXがピックアップしてくれるというもの。ゆくゆくは日本のホテルなどにも導入されるそうだ。

パソコンソフトに新風を吹き込む インタープレイ

デモを見ていて思わずオーッとうなってしまったのが、インタープレイの新作『バトルチェス』。スター・ウォーズの1作目、宇宙船ミレニアムファルコン号の中で、R2-D2とチューバッカが3Dチェスをする場面を覚えてるかな？　ナイトやポーンが擬人化されて動きまわり、盤をリング代わりに、取っ組み合いの闘いをするシーンだ。映画を観ているときは、スゴイナ〜くらいにしか思ってなかったけど、これがコンピュータゲームとしてプレイされるのを目の当たりにすると、ひたすら感動するばかり。特にクイーンが優雅に歩いていって、マジックで相手を倒すシーンなど、見ていてワクワクしてきちゃう。う〜ん、ぜひMSXでも、こんなソフトを作ってほしいな〜。

インタープレイのもうひとつの話題作は、サイバーパンクとして日本でも注目された、メル・ギブソン原作の『ニューロマンサー』。アドベンチャーゲームの形態を取ったこのソフトは、マニア層に熱狂的に受け入れられそうな雰囲気だ。

⬅ネーミングが凄いこのソフト。そう、チェスは戦いだ！

⬆闘いのシーンに注目。駒によってパターンも違うぞ。
⬅チェスを知らなくても、プレイしたくなっちゃう！

Interplay
NEUROMANCER
In a Hundred Years, Hacking Will Get You Killed.

⬅SFファンなら読んでるよね。泣く子も黙る(?)ニューロマンサーだ。

➡いきなり『チバシティー』なんて地名も登場するよ。写真はC64版なのだ。

⬆ニューロマンサーのデモを見せてくれるファーゴ氏と、熱心に見入るトム。うしろにいるのは……。

ひょうきんトム

ログインを読んだことある人にはおなじみのトム・ランドルフ。サンフランシスコ駐在で日本語ベラベラの変なガイジンだ。これでも会社の社長(?)なんだぜ。

マウスはパソコンの必需品だ!

パソコンとマウスの組み合わせが、アメリカでは主流となりつつある。で、見つけたのが右の写真。色とりどりのマウスパッドも面白いけど、このマウスどこかで見覚えない？　なんと日本エレクトロニクスの製品なのでした。

⬅日本製品が頑張ってるの見るとウレシイよね。

⬇マウスの普及にともない、マウスパッドの種類も豊富になっていくのだ。

ティタスからMSXソフト発売!?

フランスのソフトハウス『ティタス(TITUS)』では、MSX用のソフトを密かに開発してるという。予定されているタイトルは、カーレースタイプの『クレイジー・カーズ』。ベンツやBMWが公道をカッ飛んでいくというものだ。適当なディストリビューターが見つかれば、日本でも販売したいと意欲を見せるこの会社。チェックしようね。

⬆Mマガもインターナショナルな舞台にデビューした!?
➡スタッフの雰囲気もヨーロッパっぽいでしょ？

⬅タイトーのブースにいたおねえさん。ふたりともカッコイイね。

子供のためのコンピュータだよ〰〰

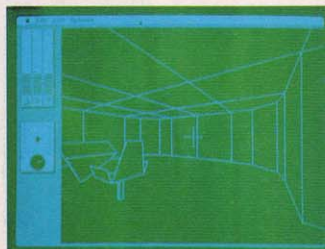
『マイ・フレンド・リビット』と『ザ・ジュニア・コンピュータ』という、2つの子供用コンピュータを展示していたのが『インテグ』という会社。前者のマシンは大きなカエルが目印で、3歳児からのスペリングの練習や音感教育に役立つという。また、コンピュータの音声に合わせて、カエルの目や口がピコピコ動くのもオカシイよ。

一方、6歳児からを対象に作られた後者のマシンは、ROMカートリッジをサポートした本格的なもの。未来のコンピュータエイジを養成するマシンだ。

⬆正式な商品名は『仲良しのリビットガエルと学びの池』。

⬆ラップトップパソコンのミニチュアみたいな、子供用コンピュータだ。

コロニーは次世代のパソコンソフト

マウスを操作すると、ワイヤーフレームで描かれた空間が前後左右にスーっと移動する。32ビットのCPUを持つパソコン、マッキントッシュがあってこそ可能になったソフトが、マインドスケープの『コロニー』だ。表示されるグラフィックは、プレイヤー自身の視点から見たもの。スタート地点となる部屋を出てコロニー(植民星)をさまよい歩き、アドベンチャーしていくというゲーム展開だ。3D表示の中で味わう浮遊感覚は絶品で、思わずクセになりそう。

⬅⬆やたらと複雑なことやっているハズなのに、操作はマウスだけという単純さが凄い。32ビットパソコンだけのソフトだ。

マイクロプローズが日本に進出するぞ

MSX用に移植された、『F-15ストライクイーグル』などのオリジナルを開発したのがマイクロプローズという会社。日本ではまだあまりおなじみではないけど、アメリカでは次々とヒット作を放つ、有名ソフトハウスのひとつだ。そのマイクロプローズが、今年の2月にマイクロプローズジャパンを設立し、いよいよ本格的に日本市場に参入してくるという。現在移植が予定されているのは『パイレーツ』、『サイレント・サービス』、『ガンシップ』の3本。MSX版の開発予定もあるというから楽しみだ。詳細がわかり次第レポートするよ。

⬅⬆中央にコックピットが作られたマイクロプローズのブース。ここでソフトを操作して、正面のマルチスクリーンにゲームのデモを映し出していた。

ゴルベリアス発見!

デジタルとアナログサウンドを融合させるクォモ氏

必殺案内人のトムが、CESの会場でバッタリと出くわしたのが友人のクォモ氏。シカゴ生まれのミュージシャンで、ゲーム音楽の作曲なども幅広く手がけている人だ。右の写真の新譜では、そうしたゲーム音楽をアミガのFM音源を使って演奏させ、自らが演奏するサックスの音と重ね合わせるという、デジタルとアナログの融合をはかっている。さらにコンサート会場では、スクリーンに映し出したアミガのグラフィックまでフュージョンするという凝りよう。ぜひ日本でのライブを実現してほしいな。

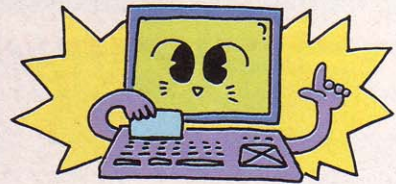
⬆一時はアフリカ音楽にも傾倒していだというクォモ氏。日本で暮らしたこともあるとか。

➡『GAMEPLAY』
JIM CUOMO
PIGEON MUSIC

MSX-WriteⅡ

ついに書いたあ！

➡たしか、Ⅰでは筆だったような。今度は鉛筆かな。やはり進歩したんだなあ……。

もうすぐ発売！　となりました、MSX2専用、日本語ワープロソフト、そうなんです、ウチ(アスキーですね)が作った、MSX-WriteⅡ。さて、手前ミソですけど、どう変身いたしましたかご紹介です。

使い勝手がかなり向上！

MSXをワープロに変身させたいんですけど、どーんすんべ？　の声に答えて出現した"MSX-Write"は、かなりのご好評を得て、かなり売れました。いや、どうも。しかし、まだまだ改良すべき点はあったわけでして、そのバージョンⅡがこのたび、やっと、完成して発売の運びとなりました。

何がどうバージョンアップしたかを具体的にチェックして、まとめてみました。ふんふんそうか、それじゃ、今のMSX-Writeをバージョンアップしてみようか、あるいはこれからMSXでワープロをとお考えの方にはその指針にと、この記事を有効利用していただければ幸いですが。

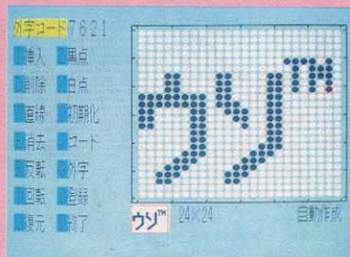
とりわけ、最も大きくよくなった点というのは、その変換速度。最低保証で2倍。文字数によって一概にはいえないんだけど、かなり速くはなりました。また、第2水準の漢字3,388字も搭載されましたし。MSX-WriteⅡ出現をキッカケに、怒濤の文章書き野郎になってしまってもいいかもしれないよね。で、Mマガに原稿書こうね。

1 変換速度が速くなった

かなを漢字に変換する速度、これが遅いと、文章書くのにノッてるときにイライラしてしまう、なんてことがよくありがち。Ⅱは、Ⅰに比べて最低でも2倍の変換速度を保証。複雑じゃない変換だと、数倍以上なんだって!!

⬆ほら速いでしょ？　といっても、写真1枚じゃあ、どうもこーも説明できないが、実は速い。

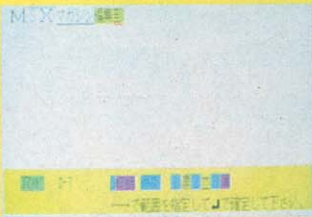
2 外字の登録が63コ

自分でマークや文字を作ってワープロに載っけてしまうことができる！　63コまで、登録できるんだぞ。そういえば、ウチの社内で、「かぶ」を変換したら、野菜のカブの絵が出てくるようにしていた人がおりました。

⬆ドット絵でお絵描きみたいな感じで、外字を登録してみましょう。字とかマークをね。

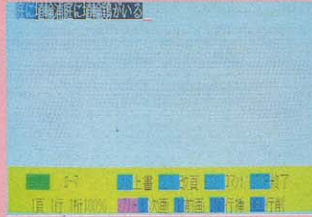
3 ユーザー辞書登録がおよそ700

頻繁に使う単語を省略形で登録。すると、わざわざ長ーいかな文字を入力しなくてよくなるってわけさ。そういう働き、つまりユーザー辞書登録が約700語できます。特にお仕事で使ってる人などには便利な機能。

⬆ちょっとした登録で大丈夫。しょっちゅう使用する単語は、ここに登録してポンポン！

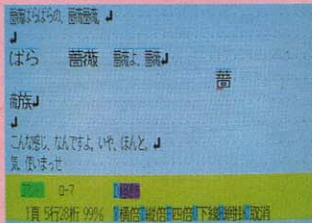
4 文字修飾もふえましたぞ

⬆網やアンダーラインを入れることによって、書面にアクセントを付けられる。

Iの横倍角文字に加えて、このIIでは、縦倍角、4倍角文字、網かけが3種類、アンダーラインが3種類と、文字修飾もケッコー豊富になりました。見た感じにおいても、凝った書類、キレイな書面。作ってみてください、これで。

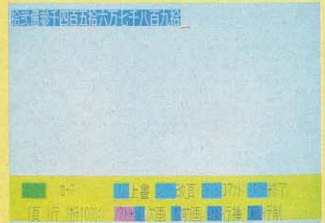
5 S-RAMが付いて……

⬆新しいワザの原動力がS-RAM。学習したことも、ずっと忘れないわけさ。

MSX-WriteIIの中には、リチウム電池が入っているんです。そう、バッテリーバックアップ用の電池。で、S-RAMも入っているわけだな。学習用に16Kバイト、外字用に8Kバイトなど、32Kバイトが新たな味方になったのです。

6 第2水準の漢字も載ってます

第2水準の漢字も搭載されました。だから、Iを使って通信していた人で、先方のメッセージを見て、「何じゃー、おトーフばかりだよー」ということはなくなるわけです。やはりあった方がいいという、第2！　というやつですね。

⬆むずかしい漢字もひとっとびい。やっぱり、JIS第2水準は当然の時代？

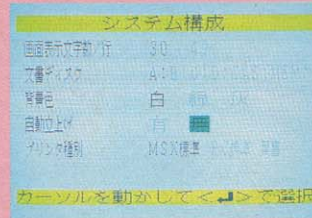
7 数字の変換をしてみると

数字の変換に裏ワザが！　別に裏ワザでもないけども。ただ単に、"1234567"と入力して変換してみると、領収書とかでとても便利な、むずかしい漢数字など、何種類かの書き方が表示されるのだ。おー、こりゃえー。

⬆数字の変換がおもしろい。古い方の漢数字って、なかなか書けないものよなあ。

8 かたかな,ひらがなの文節変換

⬆全体がカタカナに変っちゃったりしなくてうれしい。これは便利な機能だよ。

かたかな、ひらがなの文節変換が可能になりました。今までだと、変換する領域全体がカタカナー、ヒラガナー、という変換形態だったが、IIは、文節ごとに変換できるのが楽チン。これ、当たり前といえば、当然の機能だけど。

9 立ち上げ方を変えられます

⬆このあたりに、細かい配慮。お好みに応じて、設定してくださいね。

電源を入れたとき、必ず鉛筆の絵を見るのがイヤというあなたは、初期設定をちょこちょこといじりましょう。すると、いきなりMSX-WriteIIが立ち上がらずに、普通の状態、BASICが立ち上がるようになるのです。

MSX-WriteをMSX-WriteIIに変換

現在MSX-Writeをお持ちの方で、ユーザー登録を完了されているあなた、そうそこのあなたです。そういうあなたは、ご優待価格の、12,000円ポッキリで、"II"が手に入るようになる予定です。バージョンアップの際には、その点、ご一考ください。

日本語MSX-WriteIIは、MSX2でビデオRAM128Kバイト以上、そしてディスクを装着、そんな環境でお使いください。プリンタは標準MSX24ドット漢字プリンタです。よろしく、です。

発売予定

続報をお楽しみに！

さわって 使って 覚えちゃえ!

なんでもコーナー

日本語MSX-DOS2

マイコンショウやビジネスショウで、ついにぼくらの前に姿を現わしたMSX-DOS2。今回のなんでもコーナーでは、実際にDOS2を起動するさいのシステム構成を、4つのケースにわけて紹介。キミの持ってるマシンは、どれにあてはまるかな?

先月号でもちらっと書いたけど、DOS2の製品形態は、カートリッジがひとつとディスクが1枚。それに、ちょっとマニアックなマニュアルが付属して、価格は34,800円というわけ。MSX2本体の価格がグーンと下がっていることもあって、これを高いと感じる人もいるかもしれないけど、DOS2に秘められた可能性を考えれば、納得がいくんじゃないかな。

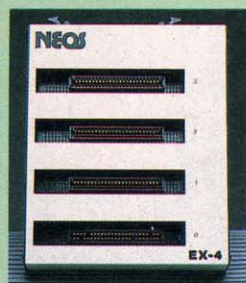
ともあれ、カートリッジ内部にメインRAM128キロバイトを搭載して、本体RAMと合わせれば最低でも192キロバイト。現在市販されているすべてのMSX2で使用可能となったわけだから、ユーザーとしてはウレシイかぎりだね。

今後開発されるであろうアプリケーション次第では、16ビットマシンにも劣らない能力を発揮するDOS2。それが5万円ちょっとで手に入るコンピュータで使えるというのだから、これは耳寄りな話ですよ〜!

その1 メインRAM64K+2スロットの場合

わずかニッキュッパの超低価格で登場し、またたく間にMSX2の主流となったのが、パナソニックのA1やソニーのF1。どちらかというとゲーム専用マシンといったイメージが強いみたいだけど、どーしてどーして、ちゃんとDOS2が動いて、いっぱしの開発マシンになるのだ。スモールビジネスに活用したり、気晴らしにゲームで楽しんだり。MSX2ならではの使い方だね。

さて、そのために用意するものはふたつ。まずはいわずと知れたディスクドライブ、そしてふたつ目が拡張ボックスだ。DOS2のカートリッジとディスクインターフェイス、それにMSX-Writeや漢字ROMなどのカートリッジが必要になるから、スロットは最低3つ用意しなくちゃいけない。NEOSから発売されてるよ。

⬆同じくソニーのディスクドライブ。2DD(両面倍密倍トラック)の記録方式で価格36,800円。

⬆NEOSの『EX-4』。価格29,800円。拡張BOX。

⬅ソニーのHB-F1Ⅱ。好評だったF1の後継機だ。量販店などで買ったならば、安く買えるかな?

MSX-WriteⅡと相思相愛か!?

突然ですが、ここで緊急ニュースを。前ページで紹介したMSX-WriteⅡとDOS2は、切っても切れない、納豆のような関係であることが判明しました。関係者が語ったところによると、BASICからCALL文で起動できるという特徴を持つWriteⅡは、DOS2の得意技である階層化ディレクトリとジャストフィットし、ワープロ文書のファイル管理を容易にできるとのことです。

具体的な方法としては、DOS2により拡張されたDisk-BASICで、ツリー構造となったサブディレクトリを移動し、目指す〝ワープロ文書〞などと名付けられたディレクトリからWriteⅡを起動するというもの。これにより1枚のディスクに記録された大量のファイルも、項目ごとに分類が可能になるとのことです。

便利になったんですねえ、桜井さん。そうですね、小林さん。

その2 メインRAM64K+2スロット+ディスク内蔵の場合

A1、F1についでユーザーが多いと思うのが、それぞれのマシンにディスクドライブを1台内蔵したA1FとF1XD。これらの場合は、2つのスロットにそのままDOS2のカートリッジと、MSX-Writeなどの MSX-JE（各アプリケーションソフトで、共通に漢字入力をするための仕様だよ）に対応したワープロソフトをセットすればいいので、もっとも手軽で安価な方法といえそう。これからMSX2を買って、ゲームにプログラミングに、いろいろと遊んでみようなんて思ってる人は、候補に入れてみてはいかがかな。

➡パナソニックのA1F。漢字ROM内蔵なので、これだけでもDOS2が（一応）使えるのが強みかな。

➡キヤノンのV-30F。キーボードのタッチはMSX中で最高（だと思う）。在庫が残っていれば買いだね。

その3 メインRAM64K+2スロット+ディスク2台内蔵の場合

これはキーボードと本体がわかれた、セパレート型マシンの場合。DOS2を動かすのに必要なものは、上の場合と同じだけど、ディスクが2台あるため、システムディスクのバックアップをとったり、DOS上で動作するアプリケーションソフトを使ったりするのが、とっても便利になる。ディスク1台のマシンを使ったことのある人なら経験したと思うけど、画面に表示されるメッセージにしたがって、2枚のディスクを交互に出し入れするなんて面倒なこともやらなくていい。開発者向けのシステムといえるかな。

その4 メインRAM128K+2スロット+ディスク2台内蔵の場合

これに該当するマシンは、三菱のML-G30とヤマハのYIS805、それにソニーのHB-F900だけかな(正確には、後の2つのマシンはRAM256K)。DOS2の場合はメモリマッパーをサポートしているので、余っているメモリはRAMディスクに割り当てておけばいい。ディスクに記録されている、よく使うコマンドやアプリケーションソフトは、初めにRAMディスクに転送しておくのが得策。命令を実行するごとにディスクをアクセスする手間が省けるので、コマンドの実行スピードが格段に速くなって便利だよ。

⬅三菱のML-G30。2年以上前に発売されたマシンで、メインRAM128K搭載は立派。

その他 ビクターHC-95の場合

このマシンでDOS2を動かすには、拡張スロットが必要になるという弱点があるけど、MSXで唯一ターボモードを持つだけに魅力的だ。画面表示の関係で2倍速というわけにはいかないけど、通常のMSXより実行速度はかなり速くなるはず。ユーザーなら、ぜひ試してみたいね。

⬆MSXのCPUであるZ80の上位バージョン、HD-64180を搭載。最速で2.2倍の処理が可能で、速い！

DOSとDOS2の関係

さ〜て、キミのマシンでDOS2を動かす方法がわかったかな。本体だけで動作するならラッキーだけど、拡張ボックスが必要な人は要注意。現在市販されてるのはNEOS(日本エレクトロニクス)のEX-4だけだから、早めに手に入れよう。連絡先は☎03-486-4181だよ。

それから一部で誤解してる人がいるみたいだけど、MSX-DOS2はMSX-DOSの上位バージョン。だからDOSで開発したユーティリティは、基本的にDOS2でも動くからね。ただ、漢字対応になってないスクリーンエディタ(たとえばMEDなど)で漢字を使おうとしてもダメだぞ。

MSX-DOS2の発売予定は7月下旬ごろ。マニュアルの作成も順調に進んでるみたいだから、も一ちょっと待っててね。果報は寝て待て。きっと満足のいく製品がリリースされるからね。

PLAY

ウーくんのソフト屋さん#1

イラスト&コミック—桜沢エリカ
プログラム——杉谷 成一

MSX MSX2 RAM32K以上

あのウーくんがMマガにカムバック！
品質保証付きのおもしろプログラムを
これから毎月お届けします。
どうぞ、ごひいきに！

もえろ！ファミリー金魚すくい

今年の夏は金魚すくい！

"夏祭り"の季節です。納涼おどりはさておいて、めざすは夜店へまっしぐら！　焼きそば、トウモロコシ、かき氷、ラムネとハシゴして、ついに来ました"金魚すくい"へ。ヨーヨーも、緑ガメもヒヨコもいらない！　ああ、デメキンにそそられちゃうよー!!　てなわけで登場したのが、このプログラム。モナカ(の皮)を破らないように、画面を泳ぐ金魚をたっぷりとろう。リアルな興奮がたまらない、日本の夏のゲームです。

プログラムの使い方

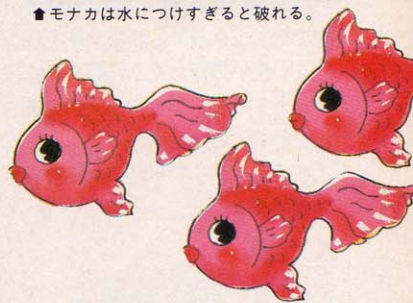
RUNさせるとタイトル画面が出ますので、ここでスペースキーを押してゲームを始めます。

金魚をすくう"モナカ"は、カーソルキーで上下左右に動きます。そして水の中に入れるには、スペースキーを押します。こうするとモナカの色が水色に変わります。モナカが水に入っている時間がのびると、画面の右上に"モナカのいのち"とある赤い棒の表示がどんどん減ります。それがすべてなくなればゲームオーバーです。金魚をすくうには、スペースキーを押してモナカを水中に入れ、ちょうどモナカの上に金魚が入ったら、タイミングよくスペースキーをはなします。こうして金魚がとれたなら、画面の左下にある輪(これは器(ボール)なのだ)まで運びます。こうして、とれた金魚の数が画面にポイントされていきます。

```
1000 SCREEN 2,2:COLOR 15,0,0:CLS
1010 CLEAR 3000,&HBFFF:GOSUB 1430:DEFUSR1=&HC000
1020 T=0:MO=4:GOSUB 1410:OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1:GOSUB
1490
1030 '*/ｽﾌﾟﾗｲﾄ ﾊﾟﾀｰﾝ ｾｯﾄ /*
1040 RESTORE 1740
1050 FOR J=0 TO 9:A$=""
1060 FOR I=1 TO 32:READ D$:A$=A$+CHR$(VAL("&h"+D$)):NEXT I
1070 SPRITE$(J)=A$:NEXT J:
1080 '*/ ｼｮｷｾｯﾃｲ /*
1090 X=128:Y=153:KP=0:M=0:N=0:CU=0:BY=0:GOSUB 1180
1100 '*/ ﾒｲﾝﾙｰﾁﾝ & ｷｰ ﾆｭｳﾘｮｸ /*
1110 GOSUB 1650
1120 SN=STRIG(T):IF SO<>SN THEN M=-SN:SO=SN :IF SN=0 THEN ST
=1
1130 D=STICK(T):X=X-(D>1 AND D<5 AND X<174)*MO+(D>5 AND D<9
AND X>66)*MO:Y=Y-(D>3 AND D<7 AND Y<150)*MO+(((D=1 OR D=2)OR
 D=8) AND Y>56)*MO
1140 IF N=1 THEN CU=CU+1:ST=0:GOSUB 1200:GOSUB 1330:IF CU=25
 THEN GOTO 1710:ELSE GOTO 1120
1150 GOSUB 1180
1160 GOSUB 1330
1170 GOTO 1120
1180 '*/ ﾃ ﾄ ｱﾐ ｦ ﾋｮｳｼﾞ /*
1190 IF X<72 AND Y>152 AND KO=1 THEN BEEP :PUT SPRITE 0,(0,2
09):PUT SPRITE AO,(8,50),8,5:KO=0:KP=KP+1:GOSUB 1600
1200 PUT SPRITE 2,(X,Y+16),15,2
1210 PUT SPRITE 3,(X,Y+16),1,3
1220 IF BY>128 THEN N=1
1230 IF M=1 AND (X<>XO OR Y<>YO) THEN BY=BY+2:GOTO 1290
1240 IF M=1 AND X=XO AND Y=YO THEN BY=BY+1:GOTO 1290
1250 XO=X:YO=Y
1260 IF KO=1 THEN GOSUB 1325:PUT SPRITE 0,(X,Y),P,4:PUT SPRI
TE 1,(X,Y),11,N:RETURN
1270 PUT SPRITE 31,(X,209): PUT SPRITE 1,(X,Y),11,N:IF ST=1
THEN ST=0:GOSUB 1350:IF A<>0 THEN GOTO 1310
1280 RETURN
1290 PUT SPRITE 1,(X,209): PUT SPRITE 31,(X,Y),7,N:GOSUB 163
0
1300 RETURN
1310 PUT SPRITE A,(0,209):AO=A:GOSUB 1325:PUT SPRITE 0,(X,Y)
,P,4:KO=1
1320 RETURN
1325 IF AO=4 THEN P=1:ELSE P=8
1326 RETURN
1330 '*/ ｻｶﾅ ｦ ｳｺﾞｶｽ /*
1340 DUMMY=USR1(D):RETURN
1350 '*/ ﾊﾝﾃｲ ﾙｰﾁﾝ /*
1360 A=3:B=0:FOR I=&H1B10 TO &H1B24 STEP 4
1370 A=A+1:IF VPEEK(I)>(Y-4) AND VPEEK(I)<(Y+4) THEN IF VPEE
K(I+1)>(X-4) AND VPEEK(I+1)<(X+4) THEN B=A
1380 NEXT I
1390 IF B=0 THEN A=0:ELSE A=B
```

⬆時間制限ナシ。モナカで一本勝負だ！

⬆とれた金魚はここまで連れてこよう。

⬆モナカは水につけすぎると破れる。

各行の説明

1000〜1070	初期設定。スプライトパターンを定義
1090	定数を初期化する
1100〜1170	メインループ。キー入力を見ている
1180〜1326	“手”を表示するためのサブルーチン群
1330〜1340	“魚”を表示する
1350〜1400	“魚”と“手”が重なっているかをチェックする
1410〜1420	スプライトの初期化
1430〜1480	マシン語をメモリに書き込む
1490〜1730	画面設定用のサブルーチン群
1740〜2300	スプライトとマシン語のデータ

プログラム解説

なかなか金魚がすくえないよ！という人は、判定ルーチンの中の1370行にある（Y－4）あるいは（X－4）の4を8に変えてみてください。こうすると、金魚と手が半分重なっただけでも、すくい上げることができます。

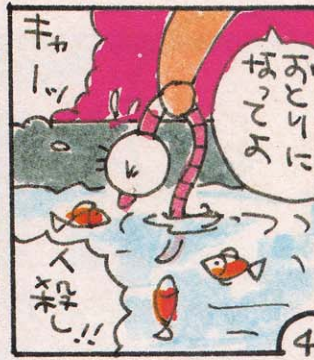
ジョイスティックで遊びたい人は、1020行のT＝0をT＝1に書き換えてください。

金魚はマシン語ルーチンによって動かしています。マシン語ルーチンが呼び出されるたびに、金魚を4ドットずつ、ランダムに動かしています。

このような、小さなプログラムでも、スプライトを多用するときは、マシン語を使うとスピードアップすることができます。ポケットバンクシリーズの『ゲーム作りのテクニック』には、スプライトのうまい使い方がたくさん紹介されていますので、そちらのほうも読んでみてくださいね。

さてじゃあ、打ち込みまちがいのないように。

```
1400 RETURN
1410 '*/ ｽﾌﾟﾗｲﾄ ｲﾆｼｬﾗｲｽﾞ /*
1420 FOR I=4 TO 9:PUT SPRITE I,(0,0),1:NEXT I:RETURN
1430 '*/ ﾏｼﾝｺﾞ ｾｯﾄ /*
1440 RESTORE 1950
1450 AD=&HC000
1460 READ D$: IF D$="END" THEN RETURN
1470 POKE AD,VAL("&h"+D$)
1480 AD=AD+1:GOTO 1460
1490 '*/ ｶﾞﾒﾝ ｾｯﾃｲ /*
1500 LINE (160,20)-(224,28),8,BF
1510 LINE (0,48)-(255,169),5,BF
1520 LINE (0,44)-(255,46),4,BF
1530 LINE (0,70)-(255,70),1
1540 LINE (0,171)-(255,191),4,BF
1550 CIRCLE (70,180),10,11,,,.8
1560 PAINT (70,180),11
1570 CIRCLE (70,180),8,4,,,.8
1580 PAINT (70,180),4
1585 PRESET (83,20):PRINT #1,"ﾓﾅｶ の いのち"
1590 '*/ ｲﾝｼﾞｹｰﾀ ｦ ﾋｮｳｼﾞ /*
1600 LINE (20,20)-(64,30),1,BF
1610 PRESET (20,20):PRINT #1,KP;"ひき"
1620 RETURN
1630 LINE (224,28)-(224-(BY¥2),20),1,BF
1640 RETURN
1650 '*/ ﾀｲﾄﾙ ﾋｮｳｼﾞ /*
1660 PUT SPRITE 4,(0,208)
1670 PRESET (80,74):PRINT #1,"もえろ! ﾌｧﾐﾘｰ"
1680 PRESET (80,92):PRINT #1,"きんぎょ すくい"
1690 PRESET (72,108):PRINT #1,"HIT SPACE KEY":GOSUB 1590
1700 IF STRIG(T) THEN LINE (72,74)-(190,120),5,BF :RETURN:EL
SE 1700
1710 '*/ GAME OVER ﾋｮｳｼﾞ /*
1720 PRESET (92,92):PRINT #1,"GAME OVER ":FOR I=1 TO 1000:NE
XT I
1730 GOSUB 1490:GOTO 1090
1740 '*/ SPRITE  DATA /*
1750 DATA 1F,3F,7F,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,7F,3F,1F
1760 DATA F8,FC,FE,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FE,FC,F8
1770 DATA 1F,3C,7C,FC,FC,FC,FE,DE,C0,C0,C0,E0,F0,78.3D,1F
1780 DATA F8,5C,E,F,3,3,3,1,3,1,1,3,1,82,84,F8
1790 DATA 0,0,0,0,6,E,1D,1B,3F,3F,3F,3F,3F,1F,1F,F
1800 DATA 0,0,40,40,50,D0,B4,74,EC,DA,F6,FC,F8,F0,E0,C0
1810 DATA 1,1,1,7,9,11,22,24,40,40,40,40,40,20,20,10
1820 DATA 80,C0,A0,B0,A8,2C,4A,8A,12,25,9,2,4,8,10,20
1830 DATA 0,3,2,F,1F,39,7E,D5,D7,F5,76,35,F,4,7,0
1840 DATA 0,80,61,13,E7,F5,BB,DF,BD,FF,FB,CD,A7,23,C1,0
1850 DATA 0,0,87,C8,E7,AF,DD,FB,BD,FF,DF,B3,E5,C4,83,0
1860 DATA 0,C0,40,F0,F8,9C,7E,A6,EB,AF,6E,AC,F0,20,E0,0
1870 DATA 1,1,1,79,C6,6F,7D,CE,F6,F7,DD,AE,B6,FB,FE,78
1880 DATA 0,80,40,60,F0,D8,BC,E2,FF,C0,E0,D0,90,20,C0,0
1890 DATA 0,1,2,6,F,1B,3D,47,FF,3,7,B,9,4,3,0
```

注意：このプログラムはマシン語を使用していますので、打ち込みミスをしたまま走らせるとたいへん危険です。正しく打ち込んで1回プログラムしてからRUNさせてください。

```
1900 DATA 80,80,80,9E,63,FD,BE,73,6F,EF,BB,75,6D,DF,7F,1E
1910 DATA 71,FE,CF,FE,F6,ED,D7,B6,AE,5D,27,19,1,1,1,1
1920 DATA 80,40,20,A0,A0,C0,C0,FF,E2,6C,D8,70,60,40,80,0
1930 DATA 1,2,4,5,5,3,3,FF,47,3D,1B,E,6,2,1,0
1940 DATA 8E,7F,F3,7F,6F,B7,EB,6D,75,BA,E4,98,80,80,80,80
1950 'ﾏｼﾝｺﾞﾃﾞｰﾀ
1960 DATA 3E,00,32,28,C2,DD,21,04,C2,FD,21,10,C2,26,1B,3A
1970 DATA 28,C2,C6,04,CB,27,CB,27,6F,CD,4A,00,FE,D1,CA,C5
1980 DATA C1,CD,3A,C0,3A,28,C2,FE,05,C8,3C,32,28,C2,DD,23
1990 DATA DD,23,11,04,00,FD,19,C3,0D,C0,21,D7,C1,DD,7E,00
2000 DATA CB,7F,C2,48,C0,21,EB,C1,E6,7F,CA,5E,C0,47,11,05
2010 DATA 00,19,10,FD,DD,4E,01,06,00,09,4E,C3,6D,C0,DD,7E
2020 DATA 00,CB,7F,C2,6B,C0,0E,84,C3,6D,C0,0E,45,CD,CC,C0
2030 DATA DD,7E,01,FE,04,CA,7D,C0,3C,DD,77,01,C9,DD,7E,00
2040 DATA E6,0F,FE,03,D4,C2,C0,CD,B4,C1,0F,D2,9B,C0,0F,D2
2050 DATA A0,C0,0F,D2,A9,C0,3E,03,C3,B0,C0,3E,00,C3,B0,C0
2060 DATA 0F,D2,AE,C0,3E,01,C3,B0,C0,3E,04,C3,B0,C0,3E,02
2070 DATA DD,46,00,CB,78,CA,BA,C0,CB,FF,DD,77,00,DD,36,01
2080 DATA 00,C9,DD,7E,00,17,3F,1F,DD,77,00,C9,FD,7E,01,FE
2090 DATA 08,DA,8D,C1,FE,E8,D2,73,C1,CD,16,C1,FD,77,01,FD
2100 DATA 7E,00,CB,21,CB,21,FE,36,DA,24,C1,FE,9A,D2,40,C1
2110 DATA CD,16,C1,FD,77,00,79,E6,3C,FD,77,02,00,00,00,00
2120 DATA FD,E5,E1,16,1B,3A,28,C2,C6,04,CB,27,CB,27,5F,01
2130 DATA 04,00,CD,5C,00,C9,CB,79,C2,21,C1,CB,71,C8,C6,04
2140 DATA C9,D6,04,C9,F5,DD,7E,00,FE,81,CA,67,C1,FE,83,CA
2150 DATA 67,C1,FE,01,CA,5C,C1,FE,03,CA,5C,C1,F1,C3,F0,C0
2160 DATA F5,DD,7E,00,FE,82,CA,67,C1,FE,84,CA,67,C1,FE,02
2170 DATA CA,5C,C1,FE,04,CA,5C,C1,F1,C3,F0,C0,DD,36,00,00
2180 DATA DD,36,01,00,C3,6F,C1,DD,36,00,80,DD,36,01,00,F1
2190 DATA C3,3A,C0,DD,7E,00,FE,83,D2,AE,C1,FD,7E,00,FE,70
2200 DATA DA,88,C1,3E,83,C3,A4,C1,3E,84,C3,A4,C1,DD,7E,00
2210 DATA FE,03,D2,AE,C1,FD,7E,00,FE,70,DA,A2,C1,3E,03,C3
2220 DATA A4,C1,3E,04,DD,77,00,DD,36,01,00,C3,3A,C0,FD,7E
2230 DATA 01,C3,D9,C0,ED,5F,0F,0F,0F,0F,6F,ED,5B,29,C2,19
2240 DATA 22,29,C2,7D,C9,DD,36,00,80,DD,36,01,00,FD,36,01
2250 DATA 08,FD,36,00,32,FD,36,02,05,C3,24,C0,69,69,69,69
2260 DATA 69,57,57,57,57,57,45,69,28,A4,84,45,57,16,94,84
2270 DATA A8,A8,A8,A8,A8,96,96,96,96,96,84,A8,29,65,45,84
2280 DATA 96,17,55,45,80,00,80,00,80,00,80,00,80,00,80,00
2290 DATA 46,59,04,01,46,69,04,08,46,79,04,08,66,89,04,08
2300 DATA 66,99,04,08,66,A9,04,08,END
```

●このプログラムのリストは、1行を60字詰めで掲載しています。

お・知・ら・せ

【その1】この本は必見だ!

というわけで今月からより一層グレードアップしてお目見えした〝ウーくんのソフト屋さん〟ですが、以前にも大好評だったこのコーナーのプログラムをまとめた本、『ウーくんのソフト屋さんプログラム集』もただ今絶賛発売中です。マンガもたっぷり入った超おもしろ本だから見逃せない。こちらもよろしくね。

➡㈱アスキー刊 定価780円

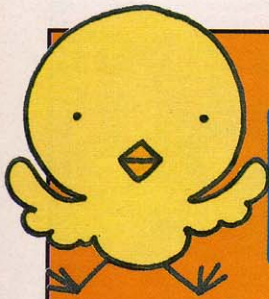
【その2】アイデア大募集

そしてこのコーナーでは、キミからのアイデアを募集します。こんなプログラムがあったらなあと思ったら、アイデアをはがきに書いて送ってね。採用者にはMマガのオリジナルグッズをプレゼントします。お待ちしてます!

あて先はこちら

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー MSXマガジン
"ウーくんのソフト屋さん"係

田中パンチ先生による——なんでもかんでも

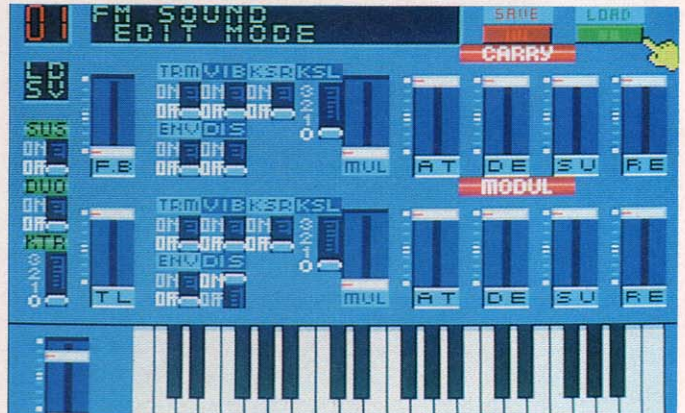
MUSICピヨピヨ!

夏ですね。暑いョ、このヤロ。こういう時季には、夜中の屋外ライブなんて、粋だと思うんだけれど。見る方ばかりじゃなくて、今年は出る方に回ろうと考えているんだけれども。こういう、バカ積極的な考え方をする私って、いとーしかったりするわけ。

第3回　FMPACについて、あれこれ考えてみるわけだ

本題の前に少々

いきなりですが、コーナータイトルである『MUSICピヨピヨ』ってやっぱり、ハズカシイですか？　そういう話をちょくちょく聞くんですが、ま、いいですよね。たまにはこういう趣向も。Mマガって最近そういう趣向が多すぎる？　あー、そーですかー？

閑話は休題。このコーナーあてにも、たくさんおたよりいただいておりまして、ちょっとまず、そのご紹介をさせてください。鹿児島県枕崎市の味園慎一さんから、デモテープが届きました。さっそくの反応に喜んでおります。ちと、同封のおたよりをば。

「初めまして。私は鹿児島は本土最南端、枕崎でMSXを真ん中に生活しているものです。仕事では、HOLNOTE、ゲームは将棋指南Ⅱ、音楽はYRM-31と、今ではMSXなしではなんにもできません(中略)とにかく田舎であるということも手伝って、私の回りにはこのような音楽活動を行なっている仲間を捜せないのです。MSXマガジン誌上に音楽関係の、しかもMIDI関係の記事を見つけたときは感激しました。ぜひがんばって連載を続けてくださいますよう、お願いいたします。全国には私のような境遇の方がまだまだ大勢いらっしゃるのではないかと思います……」。ありがとうございます。スペースの関係で、味園さんのシステム図を掲載できはしませんが、DX-7、S900、RX11、D110などの中にあって、MSX君は活躍している様子です。また、テープの方を聴かせていただきましたところ、その出来たるや、そのあたりのヘタなプロよりも、十分聴かせてくれるイイ出来でござんした。

⬆BIT²のFMPAC用ミュージックエディタ『シンセザウルス』。写真は音色エディット画面。

味園さん、ありがとうございました。英語塾経営でお子様2人。28歳。やりますねえ、お父ーさん。

MSXでMIDIを、という声は、今でも随所で聞きます。本格的なMSXでのMIDIシステムは、ヤマハのCXシリーズかYISシリーズをベースとしたものしかありません。それも、もう何年もフリーズされたままで、それ以上のものは出現するに至っていない……。

MSXでMIDIをって、そんなにむずかしいものではないんですけどね。たとえば、ローランドから出ているMPUと呼ばれるMIDIのインターフェイスユニットを利用するとするならば、ハード的にはハンダゴテこてこて部品少々のレベルで、用意できてしまうのです。あと、それに専用のソフトを作れば……。そのソフトってやつが、タイヘンだったりするんですけどね。MSX上での互換性の問題などを含めての意味で、いろいろと検討していきたいと思っております。Mマガでハード作っちゃおか!?　とかいう意見もありますが、そこんところはまあ、冷静に。

あー、ちょっと前置きだらけになりました。急いで、FMPACの話に移ることにいたしましょう。といっても、あと3行しかないから、次の章からということになりますかね。はい。

やっぱいいのですよ

FMPACというシロモノは、ただのFM音源パックではなくて、S-RAMなんかも載っていて、ゲームのセーブ/ロードなんかにも使えるわけだけど、ここは音楽のコーナーだから、S-RAMの方の話題には目をつむってください。

さて、先月号で付録を付けたから、だいたいの性能は摑んでいらっしゃるとは思うけど、もう一度おさらいをしておきましょう。

FMPACをスロットに突っ込んでの最大発声数は14。そのうちわけは、FM音源のメロディーとして6音、リズム音が5音それにプラスしてPSGが3音。6＋5＋3で14と。リズム音を特に使わなかったとしたら、FM音源のメロディーが9音それにプラスしてPSG 3音で12音と、なる。

音色としては、64音色プリセットされていて、通常はそのプリセット音を使用しての曲作りにはげむということになるわけだけど、1音だけは自分でエディットできる仕様になっている。

音のいじり方は、基本的考え方とすれば、DX-7なとと同じ、オペレータ方式。このFMPACに使用されているのは2オペレータのFM音源だ。キャリアとモジュレータが直列に並んでいるという形の1アルゴリズム方式だ。透明感のある瞬間音、たとえばベルのような音なら、最も得意とするところよ。

ベースの音もよかったりする。

と、以上の音をほとんどすべて、BASICのコマンド上で操作できるわけだ。従来からあるPLAY文の拡張として……。あと裏ワザなんだけども、マシン語でこのFMPACをあやつれば、なんと、2コのFMPACを同時発声させることも可能とか。しかし、この2コをあやつるワザは、メーカーもサポートしていないし、そんなプログラムもとりあえずこの世に存在していないので、物理的には可能というところまでしか言えないんだけどねー。

PLAYの書式をどう変更すればFMPAC内のFM音源を呼び起こすことが可能なのか？ データの形式は、今までのPLAY文と同じでいい。ただ、あらかじめ、FM音源を使いますよーと宣言してやるだけなのだ。そして、その宣言してやった文内の数値を変えてやるだけで、音色はすぐに変化する。

BASICでコソコソといじくる分には便利にできているんだけど、いかんせんBASICでは多量のデータをあつかうと、ちょっとテンポがズレるときがある。マシン語レベルでもドライバがほしいところなんだけれどもー。

とは誰もが考えることでして、近々、このFMPACのFM音源用のミュージックエディタが発売される。今現在の情報では、Bit²からの『シンセザウルス』。すんごい名前だけど、機能はなかなかいいみたい。アナログシンセの音作りのように、フェーダー操作で音色をアーキテクトしていく。もちろん音符入力での、シーケンサーとしても使える、すぐれもの。来月あたりでは、ドドンと細かいところまで掲載いたします予定です。

あと、他のメーカーさんも、ミュージックエディタツールをいくつか製作進行されているとか、そんな情報も入ってきている。

MSXのMIDI関連ももちろん追っかけていきますが、FM音源でもひと波来そうなので、ここしばらくは、Mピヨでも集中して、活動してみようかと思っております。お楽しみにというところっ！

これだけでよい・その①

```
CALL MUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1)
```

⬆CALL MUSICというのが、FM音源を起動しますぜ宣言のおまじない。カッコの中の、0とか1とかは、何チャンネルFM音源を鳴らすかという設定のパラメータ。このコーナーは、けっしてマニュアルのページではないので、あんまり詳しくは書きたくない。だから、本当におまじないよーで覚えておいてもらえば、いい。次のページでその実例が登場する。

これだけでよい・その②

```
CALL VOICE(@16,@16,@39,@39,@48,@48)
```

⬆CALL VOICEで、音色を決定するんだ。丸いクルンとしたマークは、俗にアットマークと呼ぶ。あ、別に俗じゃないけど。その後の数字が音色番号。16番はビブラフォン、39番は琴の2だな。48番はホルンと。アットマークと数字の組が6つある。ということは、ここでは、6音はここに設定した音色で発声しなさい、ということになるわけです。ぜ。

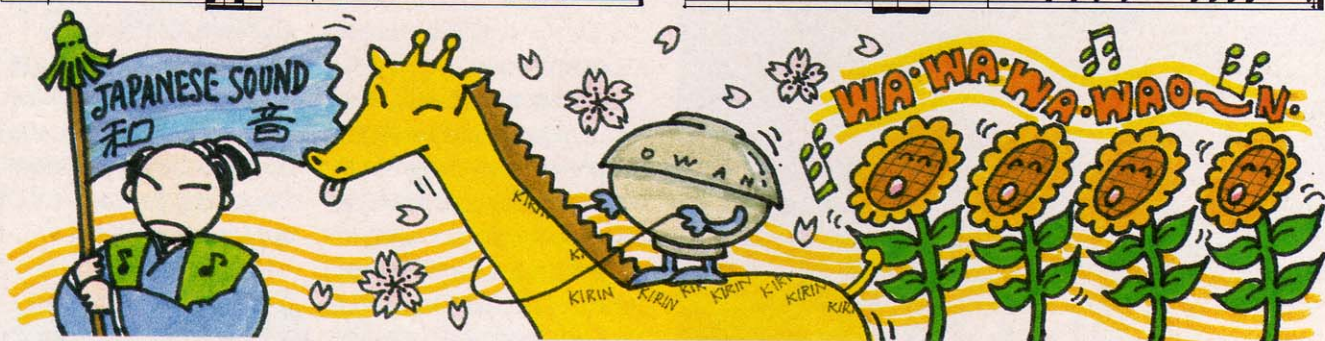
```
10 SCREEN 0:KEYOFF
20 REM
30 REM
40 PLAY"l4cde","l4efg",
   "l4gab"
50 PLAY"cde","efg","gab"
60 PLAY"edc","efg","gab"
70 PLAY"edc","efg","gab"
80 PLAY"l1c","l1c","l1c"
```

```
10 SCREEN 0:KEYOFF
20 CALL MUSIC(0,0,1,1,1)
30 CALL VOICE(@20,@39,@48)
40 PLAY#2,"l4cde","l4efg",
   "l4gab"
50 PLAY#2,"cde","efg","gab"
60 PLAY#2,"edc","efg","gab"
70 PLAY#2,"edc","efg","gab"
80 PLAY#2,"l1c","l1c","l1c"
```

これがこうで拡張BASIC

つまりは、"CALL MUSIC"と"CALL VOICE"、そしてPLAY命令の後に"#2"なんてものをつけるだけで、PSGのプログラムが、とりあえずFM音源のそれに変身してしまうわけである。とても簡単なことざんしょーが。

荘厳なコロッケ

今月の課題曲は、和音構成による短い習作曲。タイトルは〝荘厳なコロッケ〟、と、適当につけてみた。今ちょっと、お腹が減っているものでしてぇ。

FM音源なら和音だょ

音がよくなって、やっぱり、試したいことは、重厚な和音によるアンサンブル。ブラスとか、ストリングスとか、いいねぇ。ということで、課題曲は、コードで進行する形態にしてみました。上がその楽譜。右ページにあるのが、そのリスト。おっとー、いきなりもうFM音源用にしてしまったのだ。FMPACを購入したアカツキには、打ち込んで鳴らしてみてほしい。

質問！　はいなんでしょう？　楽譜では3音構成なのに、なぜ、リストの方を見ると、パラメータの設定のところで6音構成になっているのですか？　いい質問ですね。同じ音を、ユニゾンで出して、音に厚みをつけているのです。だから、CALL VOICEのところで、同じ音色が2つずつ並んでるでしょ？　同じ音色を重ねているわけです。これを上手に利用すれば、音にエコーをかけたような効果も可能ですわいな。

PSGのみのときとは、もうゼイタクさがちがう。心まで豊かになってきます。そんな大ゲサなってですか？　しかし、MSXのラインアウトをそれなりのエフェクターにつないで、適当なスピーカーで鳴らしてやると、なかなかオツな音を出してくれるヤツなんだよね。このFMPACってヤツは。

実際に聞いてみたい、という向きの方は、今月号のMマガのNEW SOFTのところにある、MSXサマーフェスティバルに参加してみればいいよ。そこでは、FMPACを使ったデモ曲が流されているから。百見は一聞にしかず、だよね。

別に、PSGを忘れたわけではないんだけれど、せっかくいい音を出してくれるユニットがあるんだから、基本的にはこのコーナーでは、FMPACを使用したプログラムを掲載していこうかと思っています。そのほうが、広がりが持てるんだよねえ、音的にも創造力的にも。一応そういうことで、今後の展開を見守ってやってくださいましな。で、興味があるならば、FMPACを買う、と。

POPOさんのお言葉

コードで、ということで作ってみました。わたしが自然に作ると、すぐクラシックになってしまうというクセ（こういうのってクセっていうのかしら？）があります。だから、こういう感じの方が作りやすいといえば、作りやすい、んだけど。

ブラス系の音か、あるいはアタックをきかしたストリングス系の音で鳴らしてあげてください。ベース部分と旋律部分の、展開が入れかわっているところがアクセント。荘厳なファンファーレ、のようなイメージがあるんだけれど、まあ、自分の好きな音色で鳴らして、いろいろ試してみてほしいわ。

さて次号からは……

いやはや、Mピヨでも、やることがふえてきまして、たいへんですね。MSXでのMIDIのめんどう、FMPACの曲作り。ほかにも、現在企画中のものも進行してたりして。忙しいなあ。

あ、そうそう。近々にですね、MSXを使ったギター型シンセサイザーの製作というものに着手する予定でおります。そんな大ゲサなもんじゃござんせん。MSX本体にパテ盛りして、ギターのネックをつけて、エフェクターを埋め込んで、真珠も埋め込んで、FMPACをブッ込んで、と、そんだけのものですけど。そういう工作記事というのも、バカバカしくて、おもしろいでしょ？　でも、なかなか妙な使い方ができるんではないかと、したたかに考えています。

あと、このコーナーに対するご意見、ご希望もお待ちしています。MSXシステムを使用したデモテープも、この際だから送ってください。私、田中パンチの愚作でよろしければ、デモテープの交換でもして、お互いに傷口をなめあいましょう。ゆくゆくの展開としては、集まったテープの中から、すぐれたものをピックアップして、１本のカセットにまとめて配っちゃうなんてことも考えています。売っちゃあ著作権うんぬんがありますので、配っちゃうというわけね。そういう企画にノッてくださる方、どしどしご連絡ください。お待ちしております。

では今月はこの辺で。来月も、また楽しければ、いいなあ。

変更 For PSG

右のリストは、FMPAC用です。つーことは、FM音源用ですね。これをPSGでなんとかしたいという人は、

①20行と30行を取ってしまおう。
②80行～100行までも、取ってしまおう。
③130行のデータ数が６つあるのを３つに。だってPSGは３音しか鳴らないから。
④160行以降のデータの中、"<"と">"の大なり小なりマークを、PLAY文の通常の形、オクターブの４とか５とか(O5とかO4)に直す。

あとエンベロープなども自分でどうぞ。それで、鳴るぜ。

多岐にわたってきた感じですが

どしどし、記事企画にチャチャを入れてください。このコーナーは、広いココロの持ち主です。プログラムでもいいですし、MIDIについてもの質問でもよろしい！　あ、ちなみにパンチさんは、このあいだQX-3を買いました。はは。掟やぶりのMピヨと呼ばれるように、目立ったことをいたしましょう。そのためにも、あなたのお知恵をご拝借。ご意見、ご希望は、できるだけおはがきで、お寄せください。テープなどはもちろん、封書でしょうけどぉ。

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
Mピヨですよ係

荘厳なコロッケのリストだ

```
10 SCREEN 0:KEYOFF
20 CALL MUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1)
30 CALL VOICE(@16,@16,@39,@39,@48
,@48)
40 SL=8:DIM S$(3,SL)
50 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO SL
60 READ S$(I,J):NEXT J,I
70 '
80 FOR I=0 TO SL
90 S$(3,I)=S$(2,I):NEXT
100 S$(3,1)="v14<"+S$(3,1)
110 '
120 FOR I=0 TO SL
130 PLAY#2,S$(0,I),S$(1,I),S$(2,I
),S$(3,I),S$(0,I),S$(1,I)
140 NEXT:GOTO 120
150 '
160 DATA t128v15o518
170 DATA g16gg16gggga-2.
180 DATA g16gg16gggga-2.
190 DATA >c16cc16cd4.e-16e-e-16e-
f4.
200 DATA e-16e-e-16e-d4.e-2.
210 DATA f2.e2.
220 DATA d16dd16dddde2.
230 DATA f2.e2.
240 DATA d16dd16dddde-2.
250 '
260 DATA t128v15o518
270 DATA e-16e-e-16e-e-e-e-f2.
280 DATA e-16e-e-16e-e-e-e-f2.
290 DATA g16gg16ga-4.b-16b-b-16b-
>c4.
300 DATA <b-16b-b-16b-b4.g2.
310 DATA >c2.c2.
320 DATA <b16bb16bbbb>c2.
330 DATA c2.c2.
340 DATA <b16bb16bbbb>c2.<
350 '
360 DATA t128v12o418
370 DATA c2.d-16d-d-16d-d-d-d-
380 DATA c2.d-16d-d-16d-d-d-d-
390 DATA e-4.f16ff16fg4.a-16a-a-1
6a-
400 DATA g4.g16gg16gc16cc16cccc
410 DATA a16aa16aaaag16gg16gggg
420 DATA g16gg16ggggc16cc16cccc
430 DATA a16aa16aaaag16gg16gggg
440 DATA g4.gggc16cc16cc16cc16c
```

人間の行動範囲って意外と狭いもんだよね。その中で知り合いになれる人も限られてしまう。でも、ネットワークの世界では、北海道の人とでも、沖縄の人とでも知り合いになれちゃう。その気になれば外国の人とも、お友達になることができちゃうのだ。

ネットワークを探険しちゃお!

前々回、前回でパソコン通信に必要な道具と設定の仕方などをやってきたので、今回からはいよいよ、ネットワークとはどんなものなのか、その中身を紹介しよう。

とりあえず、今回は、アスキーネットMSXにアクセスしてみた。アスキーネットMSXはアスキーが運営しているMSX専用ネットワークのこと。6月から新料金体制の新しいシステムになり、現在、新規会員を募集中だ。

で、肝心の中身のほうだけど、アスキーネットMSXには、100を超えるBBS(電子掲示板)があり、様々なサービスを行なっている。あまり数が多いので、どれを見たらいいのか迷っちゃうくらいだ。

まず、代表的なBBSには、SIG(Special Interest Group)と呼ばれるものがある。これは、音楽、映画、演劇、スポーツ、旅行、小説、写真、車、料理など、趣味を同じくする人の集まり。さらに、たとえば、音楽の中にはクラシックが好きな人もいるし、ポップスやジャズ、ロックが好きな人もいるわけで、それぞれのSIGがあるといったぐあい。なんといっても、趣味が同じ人の集まりだから、すぐに友達になれちゃうし、お互いの情報交換したり、話題にもことかかないよね。

アスキーネットMSXのBBSには右のコラムで紹介しているもののほかに、システムからのインフォメーションやネットワーク上で買い物ができるショッピング、いろいろな議題で話し合いが行なわれている会議室、また、NHK学園などのCUG (Closed Users Group)と呼ばれるものもあるのだ。

ネットワークDJ 千倉真理のSchool's out! BBS版

毎週、ラジオの文化放送(全国ネット)で同名の番組があるけど、そのDJをやっている千倉真理さんのコーナーだよ。アスキーネットMSXのMSXマガジン編集部のSIGの中にある。ネットワークで千倉真理さんとお話ししちゃいましょ。よろしくね。

SIG

たくさんあるSIGの中から、どれを紹介するか困ってしまうけど、ここはゲーム好きな人がいっぱい集まっているSIGなのだ。MSXのゲームの話はもちろんだけど、MSXに限らず、ファミコンやアーケードゲームなんかの話題も盛り上がっている。

ソフトハウス情報

MSXのゲームやソフトウエアを制作、販売している、各ソフトハウスからの新作情報や販売中のソフトのアフターケアなど、いちはやく知ることができるぞ。ソフトハウスの人が直接、書き込んだ情報だから、どこよりも正確でスピーディーだね。

PDS

PDSというのは、パブリック・ドメイン・ソフトウエア。つまり一般に公開された個人的なソフトウエアのこと。誰でも欲しいソフトがあれば、ダウンロードして使うことができるシステムだ。すぐれたツールやゲームなんかもいっぱいあるよ。

ニュース

政治、経済、社会など、時事通信社から毎日送られてくるニュースをネットワークを通じて読むことができるサービスだ。見出しを見て、読みたい記事だけをすばやく読める。キミのMSXから、世界の情報をいちはやく引き出すことができちゃうぞ。

ネットワークでおしゃべり

アスキーネットMSXには、ネットワーク上でリアルタイムに何人もの人とCHAT(おしゃべり)することができる、VOICEという機能がある。VOICEはいくつかの部屋にわかれていて、それぞれの部屋の中にいる人とは自由におしゃべりできる仕組みになっている。もちろん直接、声で話すわけじゃなく、キーボードから打ち込んだ文字でおしゃべりするんだけどね。

ネットワークの中では、自分のハンドルネーム（ニックネームみたいなもん）を自分で決めて登録しておくことになっている。で、とーぜん、VOICEの中でも、お互いこのハンドルネームで呼び合うことになるわけね。

電話と違うところは、相手と1対1で話すんじゃなくて、同時に何人もの人とおしゃべりできるとこ。それに、電話だと見も知らない人のところへ電話して、おしゃべりするなんてことはできないけれど、VOICEルームに入ってきた人は最初からネットワークでおしゃべりすることが目的だから、誰とでも気軽におしゃべりできちゃうし、知らない人とも、すぐに友達になれちゃうぞ。

人の交際範囲って意外と狭いもんだけど、VOICEをすると、年齢や性別、住んでいる場所などに関係なく、また、いろいろな職業の人たちともおしゃべりできる。ふつうに生活していたら、絶対に出会えないような人とも知り合うチャンスがあるんだよね。これってやはりすごいことだと思う。ネットワークが自分の世界をグンとひろげてくれるというカンジ。

はじめのうちは、キーボードを打って会話することに多少マゴつくかもしれないけど、すぐに慣れてしまい、その面白さに病みつきとなってしまう。あまりに熱中しすぎて、ついつい長電話ならぬ、長VOICEになって、あとで、電話料金の請求書を見て、驚くなんてことがないよーに注意しようね。

```
(atzpe[msx02243] knocks on the door)
[GASCON] ｺｰﾕｰ ﾉ ｦ ｱﾘｼﾞｺﾞｸ ｯﾃ ｲｳﾉ
[GASCON] ｶｶｯﾀ ｶｯｶﾀ
(MARI[msx00224] accepts atzpe[msx02243])
(atzpe[msx02243] comes in)
[atzpe] こんばんわ
[GASCON] ﾊﾛ ﾊﾛ
[atzpe] はりょぉ
[MARI] ｺﾝﾆﾁﾊ
[atzpe] はじめまして>ＭＡＲＩ
[MARI] ｲﾏ ﾜﾀｼ ｵﾍﾔ ﾆ ｲﾚﾃｱｹﾞﾀﾝﾃﾞｽ  ﾊｼﾞﾒﾃﾀﾞｯﾀﾉ ﾊｼﾞﾒﾏｼﾃ>atzpe
[atzpe] はい、そんなところだろうと思いました。ほっほ。
[atzpe] ガスコンさんがおめつけやくですか？
[GASCON] ｳﾝ ｱﾘｼﾞｺﾞｸ ﾃﾞ ｴﾓﾉ ｶﾞ ｶｶﾙﾉｦ ﾏｯﾃｲﾀﾉﾀﾞ
[MARI] ﾎﾞｰﾄﾞﾃﾞﾊ ｵﾅﾏｴ ｦ ｳｶｶﾞｯﾃﾀﾉﾃﾞｽｶﾞ ｳﾚｼｲﾅ  ｺｳﾌﾝｼﾃﾏｽ
[atzpe] わはは。えものです。
[GASCON] 飛んで火に入るａｔｚｐｅかな・・・
[atzpe] きゃぁ、ぼくもうれぴい。
[MARI] ﾜﾀｼ ﾀﾞｹ ｶﾀｶﾅﾈ  ｶﾝｼﾞ ﾆ ｼﾖｳ
[MARI] 漢字サクセス！
[atzpe] ほっほ
[MARI] これだけでもすごい体力使ってるんですよ
[atzpe] うんうん、でしょうねぇ
[atzpe] 人数がおおいとあせりまくってしまいます，最初のころって
[MARI] この前入った時大声だしっぱなしでひんしゅくをかいました
[atzpe] ひぇっ！大声?
[GASCON] ぎゃーぎゃーうるさいのなんのって！
[atzpe] ほほほほっ
[MARI] なにせなれなくて、何度もバックスペースキーをおしてます
[atzpe] ほいほい、あせらずどうぞ
[MARI] 私ネット広げてネットウーマンになりたいの
[atzpe] ほ？
[GASCON] なんのこっちゃ
```

千倉真理の ネットワークに夢中なの♡

➡実は2年前の写真です。同じ名前のよしみで訪れたマリ共和国。名前の由来をきいてみたら、マリはマリ語で「かば」。

暑いですねー！　アフリカの牛車の上も40度を超えてます。さて、先月初めてネットワークにログインした私ですが、なんと今回は〝チャット〟に乱入してしまったのでした。

まず、うれしかったのが、チャットにはいった瞬間に画面にでるメッセージ〝Welcome Mari！〟機械が笑顔で迎えてくれてるみたいなんです。これが、実に心強い。びくびくしながらも、先をのぞいてみると、あるは、あるは、おしゃべりの部屋の数々……。

最初は見るだけで、結構満足してしまったり、部屋に踏み込む決心がつかなかったりで、うろうろしたあげく、でてしまったりしていたのですが、そんなことでは、永遠に誰も口をきいてくれないわけで、やはり、思い切りが肝心。エーイ！　とばかりにドアをたたきました。

すると、あらあら不思議、「コンニチワ、マリ！」と、今度は生身の人間が、声をかけてくれるのです。「コ、コンニチワ、ハジメマシテ」指が震えます。

リアルタイムで会話が進むので漢字入力なんかすると、非常に時間がかかるわけです。あせって「強がはじててなの」なんていう訳のわからないフレーズを打ってしまったりしたのですが、心優しいチャット仲間の人達は、ああ、これは「今日がはじめてなの」っていいたいんだなあって、意をとってくれました。よかった。

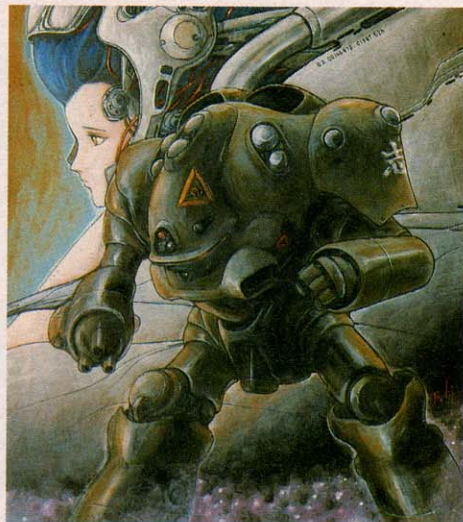
慣れている人達の会話は、すごいスピードで行きかうので、とても口を、はさめません。コンピューターに向かって

「ちょっと待ってよー！」

なんて大騒ぎをしたけど、無駄です。「モット……ユックリ」ってヨロヨロ打ち込むと、今度はやっと気がついてくれました。これは経験を積むしかないみたい。

THE LINKS速報!

パソコン通信大博覧会開催！

期間 8月1日(月)〜8月31日(水)

THE LINKSでは8月1日から8月31日の期間、パソコン通信大博覧会と銘打って、大々的にイベントを開催するぞ。先月号でも紹介した『ガーリーブロック』や、『ダイレス』などのネットワークゲーム大会をはじめとして、夏休み宿題お助けマン、何でも答えマンデー、ガンビータイラのとつぜんチャット、のりPに歌わせたい作詞コンテストなど、内容も盛りだくさんだ。

もちろん、THE LINKSの中にMマガハウスをオープンしているMSXマガジンも、このイベントに全面的に協力、参加するから期待してね。MSXマガジン主催のイベントは、千倉真理のSchool's out(THE LINKS出張版)とMSX通信の逆襲！

というわけで、キミもパソコン通信大博覧会に参加してみたくなったんじゃないかな。うーん、参加したいのはダブルマウンテン、やまやまなんだけど、LINKSモデムを持ってないからなぁ……というキミに大チャンス！　クイズに答えて、はがきを送れば、正解者にLINKSモデムが当たっちゃうのだ。なんとMSXマガジンの読者100名様にプレゼント。クイズと応募方法は、次のページに詳しく書いてあるから、どしどし応募してちょーだいね。

夏休み宿題お助けマン

京都大学工学部を卒業した後、アメリカに留学、UCLAの大学院を卒業の超秀才、平氏にキミの夏休みの宿題のわからないところを教えてもらっちゃおう！

何でも答えマンデー

ラジオのパーソナリティーとして活躍している平氏が深夜放送のノリでキミたちの質問に答えちゃう。なんでも答えマンデーということで毎週月曜日だよ。

ガンビータイラのとつぜんチャット

平智之氏こと、ガンビータイラがとつぜん、LINKSのチャット・ルームに登場。神出鬼没、いつ登場するかわからないので、チャットから目を離せないぞ。

のりPに歌わせたい作詞コンテスト

LINKSにも登場したことのある、のりPに歌ってもらいたい歌詞を大募集するぞ。ところで、のりPは千倉真理さんとも大の仲良しなんだって。よろPくね。

ネットワークゲーム大会

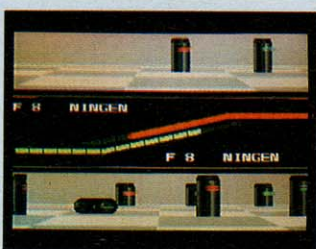
A1グランプリ

ロサンゼルスからニューヨーク間6000キロ走破を目指して、スタート。パワーアップパーツやガソリンを買いながらチェックポイントを通過していく。途中でどのコースを選択するかがポイントになりそうだね。

ミッドナイトラリー

ひとつのゲームでハイパーラリーとロードファイターのふたつのゲームが楽しめちゃう、THE LINKSとコナミのオリジナルゲームだ。やはり、ネットワーク上でタイムを競うと、ついつい熱くなってしまうんだよね。

ガーリーブロック

先月号でも、お伝えしたガーリーブロックだ。何種類かのパーツを組み合わせて自分だけのガーリーブロックを作り戦う。THE LINKSのネットワーク上に登録されているガーリーブロックと対戦できるぞ。

ダイレス

ガイガーループと呼ばれるゲームフィールドにそれぞれ16個のポールを立て、相手のポールを取り合うゲーム。試合に勝つとランクが上がり、Dランクになれば、思考ルーチンを組み込んだシュミラがもらえるのだ。

Mマガも頑張りまっす！

MSX通信の逆襲！

ウー、ウー、緊急非常体制発令中！　本誌でおなじみのMSX通信が逆襲してくるぞ。さながら、アーマライトM16のごとく笑いを連発、そのラジカルなギャグはMマガ読者を恐怖のどん底に陥れている。MSX通信の頭領、田中パンチ先生自らがTHE LINKSに乗り込んで、LINKS会員の頭の中をみもみもにしてしまうのだ。

替え唄コーナー

8月4日～8月31日

んじゃ、Mマガ編集部のガスコン金矢の唄を歌いますっ！　♪かわいい、かわいい、さ、かなやさんっ♪　んー、ちょっと内輪ネタすぎたかな、まぁこんなカンジなんですわ！

回文コーナー

8月21日～8月31日

たとえばね、一般的な例としましてはですね、竹藪焼けた、新聞紙、トマトのように上から読んでも下から読んでも山本山な文章を回文と申しますんですよ。ひとつよろしく！

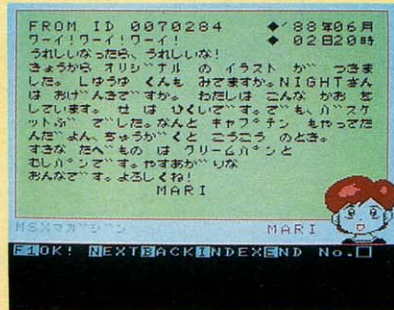
CHAT!

ネットワークDJ

千倉真理のSchool's out!

8月15日～8月17日(21:00～23:00)

千倉真理さんは、THE LINKSのMマガハウスでも、MARIというハンドルネームで書き込みしてるから、LINKS会員には、もうおなじみだよね。そのMARIちゃんが、なんとLINKSのチャットルームに登場しちゃうのだ。期間は8月15日から17日までの3日間。時間帯は夜の9時から11時までだ。チャットでMARIちゃんと話したあと、文化放送系(全国ネット)のラジオをつけると、MARIちゃんの声が聞けちゃうというわけ。いまからチェックしておこう。

```
FROM ID 0070284          ◆'88年06月
ワーイ!ワーイ!ワーイ!            ◆ 02日20時
うれしいなったら、うれしいな!
きょうから オリシ゛ナル の イラスト か゛ つきま
した。 しゅうゆ くんも みてますか。NIGHTさん
は おけ゛んきて゛すか。 わたしは こんな かお を
しています。 せ は ひくいて゛す。て゛も、ハ゛スケ
ットふ゛ て゛した。なんと キャフ゜テン もやってた
んた゛よん、ちゅうか゛くと こうこう のとき。
すきな たへ゛もの は クリームハ゜ンと
むしハ゜ンて゛す。やすあか゛りな
おんなて゛す。よろしくね!
                MARI
MSXマカ゛シ゛ン                 MARI
F1OK! NEXTBACKINDEXEND No.□
```

これがMARIのレターフォーマット

THE LNIKSのゲーム大会やイベントに参加して優秀な成績を残すと、オリジナル・レターフォーマットというのがもらえる。左にあるのは、MマガのMARIちゃんのフォーマットなのだ。

クイズに答えて、LINKSモデムをもらい、

キミもパソコン通信大博覧会に参加しよう!

THE LINKSの会員じゃなくても、楽しいイベントがいっぱいのパソコン通信大博覧会に参加したいと思うよね。このさいだから、LINKSの会員になっちゃおうと考えているキミに大チャンスなのだ。

ぬぁんと、THE LINKSの専用モデムNT-300（ネットワークゲームアダプター）をMSXマガジンの読者、100名様にプレゼントしちゃうぞ。

右のクイズの答えをはがきに書き、MSXマガジン編集部に送ってくれ。ただし、キミが18歳未満のときは、保護者の氏名と捺印が必要だから、忘れないようにしてね。

締め切りは7月22日。当日の消印があれば有効だ。応募された、はがき(クイズの正解者)の中から、厳正に抽選して、100名の方にLINKS専用モデムNT-300をお送りしちゃうというわけ。

THE LINKSへ入会するためには月間基本料金(500円)を半年分前納する必要があります。つまり、500円×6ヵ月で3,000円が必要だってこと。モデムを持っているだけじゃアクセスできないからね。

クイズ

LINKS専用モデムNT-300を手に入れるには、超難解なクイズに答えて正解しなくてはならないんだい。さて、問題を言うぞ。んーと、んーと……。難しい問題を作るのが難しいので、それじゃぁ、「パソコン通信大博覧会が開かれるネットワークは？」下の丸の中に適当な英字1文字を入れよ!!

THE ○INKS

THE LINKS モデムNT-300

100台プレゼント

締め切り7月22日(当日消印有効)

当選者発表は発送をもって替えさせていただきます。

はがきの書き方

クイズの答え
THE ○INKS
THE LINKSの
モデムちょーだい！

〒107
東京都港区南青山6-11-1
花山小吉（10才）
電話 03-486-1824
保護者
花山大吉　捺印

107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
LINKSクイズ係

おもしろネットワークガイド NET WORK GUIDE

ちょっと以前までは、パソコン通信をするだけでも、かなりお金がかかったし、自分でネットワークのホスト局を運営するなんてことは、夢のよーな話だった。ところが、今では、留守番電話のよーな感覚で、誰でもカンタンに自分のパソコンを使いホストを開局できるよーになっちゃったんですよっ!!

MSXマガジン お湯NET(試運転)

ホストはFS-A1FMなのだ!

パナソニックの通信モデムFS-CM1と、その通信モデムを本体に内蔵しているFS-A1FMには、着信という機能がある。

この機能を使うと、1対1だけど、お互いのMSXで通信することができちゃうのだ。これは、もう立派なホスト局と言ってもいい。

MSXマガジン編集部では、試験的にFS-A1FMをホストコンピュータにして、お湯NETを開設することにしたぞ。なにぶん編集部の情報電話の回線を使った試験的なものなので、運営期間と時間を厳守してくれ。

アクセスすると、ちゃんとウェルカム・メッセージが表示され、パスワードを聞いてくる。パスワードはPIMOPIMOだ。必ず、大文字で入力すること。お湯NETでは、MSXマガジンに掲載したショートプログラムのダウンロードサービスをしたいと考えている。短いプログラムだけど、自分で打ち込むより、ダウンロードするほうが速いし、ラクちんだよね。下に書いてあるダウンロードの方法をよく読んでおこうね。

MSXマガジン お湯NET(試運転)

7月20日(水)~7月22日(金)

20:00~22:00

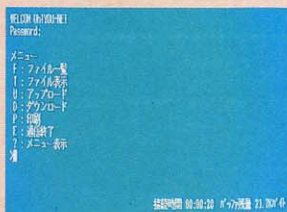
☎03-486-1824

この通りに設定してね!

さて、キミの家にあるMSX2とMSXマガジン編集部のFS-A1FMを結ぶためには、あらかじめ約束事を取り決めておかなければならない。それが、通信手順の設定というわけだ。

右の写真の通りに設定してくれればいいのだけれど、FS-CM1とFS-A1FM以外の機種の場合は要注意。まず、通信速度が1200bps以外ではアクセスできない。それと、Xモデムという通信方法をサポートしているモデムか、通信ソフトが必要になってくる。さらに、受信、送信コードをCR+LFに設定できないと、まずいことになってしまう。

これは注意というより、お願いなんだけど、たった1回線のNETなので、アクセス時間は、ひとり10分ぐらいにしてほしい。できるだけ多くの人にアクセスしてほしいので、そのへんをよろしくね。

設 定 1/3

回線モード	モデム
通信速度	1200ビット/秒
データビット長	8 ビット
シフト I/O	無し
ストップビット	1 ビット
パリティ	無し
XON/XOFF	有り

次 頁 | 終 了

文字コード	シフトJIS
表示文字	12ドット漢字
表示画面モード	SCREEN 7
通信方式	X モデム
受信 CR	CR+LF
送信 CR	CR+LF
受信 LF	LF

インターレース	しない
エコー表示	しない
DELコード	NULL
文字間タイマー	000
行間タイマー	000

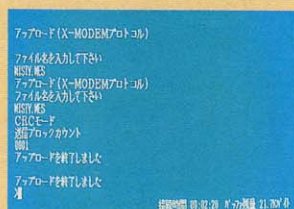
ダウンロードの方法

ショートプログラム・サービス

```
>D

ダウンロード(X-MODEMプロトコル)

ファイル名を入力して下さい
ELEVATOR.BAS
ダウンロード(X-MODEMプロトコル)
ファイル名を入力して下さい
ELEVATOR.BAS
CRCモード
受信ブロックカウント
0001
ダウンロードを終了しました

接続時間 00:00:50 バッファ残量 21.7Kバイト
```

メニューのD:ダウンロードを選び、ダウンしたいファイル名(拡張詞がBASのもの)を入力し、そこで、FS-A1FMやFS-CM1の場合なら、F10キーを押し、同じファイル名を入力する。ダウンロードを終了するには再び、F10キーを押すのだ。

アップロードの方法

キミのメッセージを書き込もう

キミのメッセージをアップロードするには、あらかじめキミのディスクの中にBASICのREM文、または、MSX-WRITEなどを使ってファイルを作っておかなければならない。アップロードするときには、ホスト側にあるファイル名を使わないこと。

全国津々うらうら

草根ッめりのネトぐ

これだけ手軽に自分でホストを開局できるよーになると、様々な個性的な草の根BBSが誕生してくる。自分にぴったしの居心地のいいネットワークを見つけ出すことは、いい友達に出会うことと同じで、ひとつの財産かもしれない。そーゆーネットワークに巡り会ったなら、コミュニケーションを大切に育て上げていきたいもんだね。

通信手順

通信方法	全二重
データ長	8ビット
X制御	あり
ストップビット	1
パリティチェック	なし
S制御	なし
送信時行末	CRのみ
受信時行末	CR+LF

●MCR-TCS

他のネットとも交流が盛んでアットホームな雰囲気のネットだ。アーティクルは行数制限なしでメール機能も充実しているのが魅力。

所在地	北海道室蘭市
シスオペ	大塚 享
回線番号	☎0143-24-0098
通信速度	300〜2400bps
運営時間	24時間

●Nemuko-Net

シスオペさんが谷山浩子さんのファンであることから、このネットの名前が決まった。今年の1月に開局して、現在は会員が40名ほど。

所在地	北海道登別市
シスオペ	八木橋年幸
回線番号	☎01438-5-4750
通信速度	300〜2400bps
運営時間	24時間

●TAKO-Net

先月号でも紹介したTAKO-NETの東京のアクセスポイント。ゲストIDはTAKAKO。東京の太田貴子ファンの人は、こちらにどーぞ！

所在地	東京都大田区
シスオペ	村上槇一
回線番号	☎03-755-9474
通信速度	300〜2400bps
運営時間	24時間

●桐ヶ丘マイコンクラブ

とても風変わりなネットで、ゲストIDは000。でも、クイズに正解しないと入れない。画面サイズは横80文字でANKオンリーだよ。

所在地	東京都北区
シスオペ	鈴木丈志
回線番号	☎03-905-7662
通信速度	1200bps
運営時間	24時間

●ASAKA-BBS

コンピュータ、アニメ、SF、鉄道などが好きな人が集まり、積極的な書き込みをしている。オンラインのサインアップでIDが取れる。

所在地	福島県郡山市
シスオペ	宮崎聖崇
回線番号	☎0249-46-3427
通信速度	300〜2400bps
運営時間	24時間

全国

草の根ネットのシスオペ様

あなたのネットを紹介させてくださいな!

このコーナーでは、今後もひき続き全国の活動的に運営している個性的な草の根ネットを紹介していきたいと考えてます。そこで、このコーナーで自分のネットを紹介したいシスオペさんがいらっしゃいましたら、ネットの所在地、シスオペ氏名、受け付け電話番号、通信速度、運営時間、通信手順、それと、あなたのネットの簡単なPRと活動内容を書いて、右の宛て先か、もしくは右に掲載したネットワークのIDまでメールをください。また、今後はじっさいにこちらが取材に行き、ネットを運営するにあたっての苦労話や、面白い出来事などのお話を伺って、詳しく誌面で紹介したいとも考えています。取材に行っても構わないということであれば、その旨も書き添えてください。よろしくお願いします。

◆電子メールの宛て先◆

●アスキーネットACS acs02030
●アスキーネットPCS pcs07332
●アスキーネットMSX msx00160
●THE LINKS 0040238
●PC-VAN XEA49650
●NIFTY-Serve SGE00030
●EYE-NET GHF002
●マスターネット aaz193

◆はがきの宛て先◆

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー
MSXマガジン編集部
『草の根ネット募集』係

INFORMATION

GOODS

スケジュール管理もカード1枚でOK!

1時から打ち合わせ。4時からは会議で、7時には友達と食事。で、明日は9時から……。と、多忙な毎日。約束の時間や場所を忘れてしまって、大失敗。なんてことがないように持っていたいのがこの『カードプラン』。

カード型のスケジューラーで、約束の時間になると、アラームでしらせてくれるんだよ。メモの方は、16字以内のメッセージと日時をセットにして、最長1年間、48件まで記憶させることができるぞ。もちろん、終了したスケジュールは自動的に消去してくれるし、ランダムに入力しても、自動的に整理してくれるのだ。これでもう、約束の時間を忘れるなんてことはない。スケジュール管理はバッチリだね。

⬅携帯に便利だよ。価格は4,500円。問セイコー電子工業（株）☎03・638・5229

AV

ついに出たっコードがないウォークマン

気軽に音楽が楽しめる、ということで人気の高いヘッドホンステレオ。その軽薄短小化や、使い勝手の向上には、目をみはるものがあるよね。そこで、新たに登場したのが、ソニー（株）のワイヤレス・ウォークマン『WM-505』。

ワイヤレスレシーバーの採用によって、本体とヘッドホンをつなぐコードをなくしたものだ。コードがないから、今までみたいに洋服やバッグにからまったりする、わずらわしさがないぞ。本体とヘッドホンは、1.5メートルまで離すことができるのだ。スゴイ。

⬅ホワイトもあるのだ。価格は32,000円。問ソニー（株）☎03・448・3311

CAMERA

いつでもどこでも気軽に"はいチーズ"

待ちに待った夏休みも、もうすぐ。海へ山へと、夏のレジャープランはきまったかな。そんなレジャーのおともに忘れてはならないモノといえば、カメラ。思い出は、パチリと写しておきたいものだよね。で、夏にピッタリのカメラが、この『ウェザーマチック デュアル35』だ。

防水・防塵仕様のカメラで、防水カメラでは初めての、2焦点レンズを内蔵。水中でも、ワンタッチで焦点を切り替えることができるし、ピントもフラッシュも露出もカメラまかせの全自動なのだ。水中では水深5メートルまでの撮影もOK。52センチまでの、クローズアップもできるぞ。今までにない写真をとることができそうだね。

⬅水に浮くんだよ。価格は39,800円。問ミノルタカメラ（株）☎03・435・5511（代）

AV

ポケットに入れて持ち歩けるテレビ

ヘッドホンステレオや、AM/FMラジオがついていたり、液晶カラーテレビのタイプもいろいろ。いつでもどこでもみられるから、持ち運びはラクな方がいいよね。そこでお勧めしたいのが、この3型ポケッタブル液晶カラーテレビ『TH-3PC1』。

幅86ミリ、高さ132ミリ、薄さ17ミリとコンパクト。充電式電池やカーバッテリーコードも使える4電源方式だから、家の中でも外でもOKだ。それに、AV入力端子がついているから、テレビをみるだけじゃなくて、ビデオカメラのモニター用としても使えてしまうぞ。ハンドケースを外して、背面にセットすれば、テレビスタンドに早変わり。腕時計をみるみたいに、テレビが見られるぜー！

⬆価格57,800円。松下電器産業（株）☎0726・22・8181

■ GAME ■

現代社会をスルドクえぐるゲームだぜ

都市に土地をもつなんていうのは、夢のまた夢。今や、3代続いた江戸っ子も、マイホームを買える庶民も存在しない。いったいどこまで上がるのか。なんて、深刻な社会問題となっている〝地上げ〟。で、これをおちょくってゲームにしてしまったのが、(株)ヨネザワから発売された、『㊙マンション乗っとり計画 地上げの王様』。

嫌がらせの攻撃カードや、それを撤去する守備カードをうまく使って、マンションを乗っとるというゲームだ。なんてったって、ルールがスゴイ。攻撃カードに〝ウンコ〟があったり、お金がなくなったらソープランドでバイトをしたりと、ハチャメチャだぜ。プロジェクターは、ご存じ相原コージと高橋章子。史上最低の嫌がらせに勝つのは誰だ。

☗価格は2,600円。問ヨネザワハーティールーム21☎03・861・6361

■ TOY ■

ミニ4駆シリーズに新型モデル登場

人気のレーサーミニ4駆シリーズに、『ファイヤードラゴンJr』が仲間入りしたぞ。切れ長のウインドー、リヤ方向へ吹き出す6個の大型ダクトと、個性派RCカーそのままのフォルムなのだ。

もちろん駆動メカは、シャフト4駆。組み立ては、接着剤やめんどうな配線もいらない、パーツをはめこむだけのスナップ方式。だから、誰でも気軽に簡単に作れるぞ。それに、ギアは2種セットされているから、走るコースによって、使いわけることができるのだ。パワフルな走行を、思いっきり試してみよう。ファイヤーマークを貼るのも忘れずにね。

☚全長は12センチだ。価格600円。問田宮模型☎0542・86・5105

■ GOODS ■

とっておきの風はボクらにおまかせ

あつーい夏がやってきた。ギラギラとてりつける太陽、タラリと流れる汗。このムシムシとした暑さときたら、たまらないよね。そんな暑さをしのぐ、夏の必需品といえば扇風機。最近は、カードサイズや飛行機型、ロボット型、てんぐがうちわを持っているやつとか、いろーんなのがあるよね。そこで、今年はプリティーホラーが登場したぞ。その名も、『ふぁんふぁんチビキュラ』と、『ふぁんふぁん酒乱ケン』。

テンテン目玉がかわいらしい2等身のユニークなモンスター、チビキュラと、酒乱ケンの足の裏が電池ボックスになっていて、そこに電池をいれれば準備OK。口を思いっきり開けると、スイッチが入るというワケだ。もちろん、口を閉めれば、自動的にスイッチは切れるよ。それに、小型ながらも首ふりっていうのがいいよね。みているだけで、楽しくなってしまうぞ。気になるお値段もお手頃だし、この季節、プレゼントすれば喜ばれること間違いなしだと思います。

☗価格1,680円。問ヨネザワハーティールーム21☎03・861・6361

■ GOODS ■

疲れた時にも使ってほしい、猫の手

忙しい時には、猫の手だって借りたい。なんて言うけど、疲れた時に使ってほしい猫の手が、『ニャンTAN』だ。ごらんの通りこの猫の手は、くるりと裏返せば、ピンクのキャワユイてのひら。これをおすと、ビビビッとバイブレーションしてくれちゃうのだ。肌に心地好いひびきだよ。まごの手は、もう古い。お好みのハンドをどーぞ。あと、ちょっとしたいたずらに使ってみてもおもしろいかもね。

☗クロ、ミケ、トラの3タイプだ。価格1,280円。問学研☎03・493・3306

■ MUSIC ■

吹奏楽しちゃった『ドラクエ』なのだ

⬆価格LP、カセット2,500円、CD3,000円。
㊔アポロン音楽工業(株)☎03・341・4830

先月号でお知らせした、『ドラクエ』ファン待望のニューアルバム、『ドラゴンクエスト・イン・ブラス』が発売されたよ。あの数々の名曲を、名アレンジャー小野崎孝輔が編曲、東京佼成ウインド・オーケストラが演奏しているのだ。ロトのテーマなどをはじめとして、全11曲を収録。N響版とはひと味違ったサウンドに浸ってみようよ。なお、アルバムの楽譜も同時に出版されているぞ。うれしいね。

■ CAMPAIGN ■

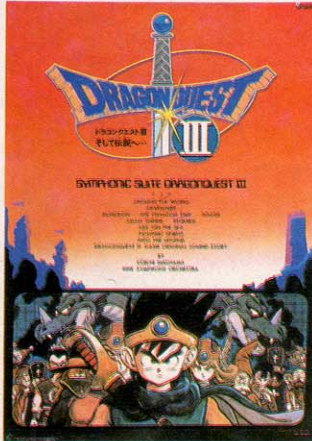
『そして伝説へ‥』発売記念キャンペーン

●応募のあて先
〒160 東京都新宿区若葉1-5
アポロン音楽工業株式会社
販売推進課
ドラクエⅢパネル係

⬅価格EP700円、カセット、CD1,000円。
㊔アポロン音楽工業(株)☎03・353・0191

劇団〝第三舞台″のリーダー、鴻上尚史が歌うドラクエシングル、『そして伝説へ…』が発売されたぞ。アポロン音楽工業(株)では、このレコードの発売を記念してキャンペーンを実施中。オリジナルイラストをパネルにして、抽選で100名にプレゼントだ。EP、カセット、CDのジャケットに入っている、ドラクエマークを切りとって、7月末日(消印有効)までに応募しよう。

千倉真理の 映画も大好き!

時間について考えてしまいます。人を好きになることってこんなにすごい事だっけ……と、しみじみしてしまいます。

最初にごめんなさいをさせてください。先月号ここで紹介した「TOKYO POP」の公開が秋にのびてしまいました。いきごんでいたのに、残念です。申しわけありませんでした……。

さて今月は、子供も親もサラリーマンも課長も愛人も皆そろって見てもらいたい、できれば見る前に原作も読んでもらいたい、『モモ』という作品です。

かれこれ4年前のことになりますが、私もラジオ局のディレクターに勧められて読んだのですが、本当にいい童話です。ドイツの作家ミヒャエル・エンデの作品です。

突然、ある村に現われたへんちくりんな女の子モモは、その大きな瞳で人の話を聞くだけで皆を幸せにさせてしまうという不思議な力を持っていました。ところが、ある日、時間泥棒が現われて……。

⬆7月16日より日本橋ロイヤルミニシアターで、23日より、全国一斉ロードショー！　文部省特選です。モモかわいい！

「時間がない」、「忙しい」というセリフがついつい出てしまう毎日をモモの瞳がうるませてくれます。原作を裏切らない、良心的な1本に仕上がってます。

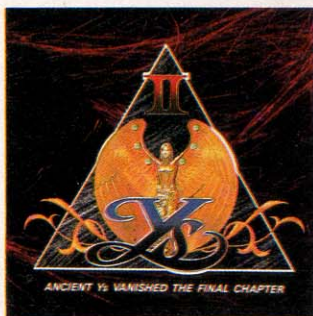
さて、続いての作品が『この愛に生きて』。高校生の優等生カップルが、卒業前に妊娠してしまうという事件から始まる映画です。大学進学の夢をかかえたまま、どうしよう……。「中絶！」、「産んで養子に！」という親をつきとばし、自分たちで育てるんだと家をでてしまう2人。しかし出産や生活で、お金も底をつきてしまい、そして……。

⬆6月下旬よりニュー東宝シネマ2他で全国一斉ロードショー。こんなアパートで暮らし始めるのです。

今、アメリカでは、毎週2万人の10代の女の子たちが妊娠を宣告されているんですって。実際にリサーチを重ねたスタッフが丁寧に台本を書いていて、すごく現実感にあふれていました。

主演が、『ブレックファスト・クラブ』、『プリティ・イン・ピンク』などで、アメリカ中の若者の人気を集めているモリー・リングウォルド、監督は『ロッキー』や『ベスト・キッド』のジョン・G・アビルドセン。そして、音楽もエリー・グリーンウイッチの〝ビーマイベイビー″が甘酸っぱく流れていて、涙物です！

MUSIC

『ミュージック・フロム・イースⅡ』発売

⬆価格LP、カセット2,800円、CD3,200円。㊐キングレコード(株)☎03・945・2111

MSX2版の発売も間近にせまった、話題の『イースⅡ』。そのオリジナル・サントラと、アレンジバージョンを1枚にパッケージした、『ミュージック・フロム・イースⅡ』が、キングレコード(株)から発売されたぞ。

ゲームに使われた全25曲を、完全収録しているほか、難波弘之のアレンジバージョンは、〝ランスの村〟、〝タイトル〟、〝サルモンの神殿〟など全5曲。とくに〝ランスの村〟

には、詞をつけての、アレンジバージョンだ。歌ってくれているのは、『うる星やつら』のラムちゃんの声でおなじみの、平野文さん。スローなメロディーで、耳にやさしいよ。曲を聴いていると、早くゲームをやりたくなっちゃうよね。イースファンなら、手に入れたいこのアルバムを、6名の方にプレゼント。ほしい人は、Mマガまで応募してね。イースⅡのサウンドがタップリ楽しめるぞ。

⬆レコーディング中の難波弘之さんと平野文さん。歌声はとってもキュートだ。

VIDEO

マンハッタン・プロジェクト

子供だからといって甘く見てはいけない。フツーの少年のふりして、実はとんでもないヤツっていうのがいるんだから、世の中には。

純度99.997パーセントというプルトニウムを作った科学者(ジョン・リスゴー)が、離婚夫人の気をひこうと、彼女の科学好きの息子ポールを研究所に招待したのが大まちがい。このポール君、博士がごまかしたにもかかわらずプルトニウムの存在を知ってしまうのだ。そこでハンドメイドの核爆弾を作ろうと決心、ガールフレンドと盗みに入ってしまう。

と、チェルノブイリ以来何かと騒がれている核問題なのだが、これをエンターテイメントで作ればこーなるという見本のような映画。身近のもので、お手軽に核爆弾を作っちゃう過程もおもしろいし、クライマックスのサスペンスもなかなかのもの。あちらでヒットを記録したのもうなずけるおすすめの未公開サイエンス・スリラー。それにしても、核爆弾がこんなに簡単に作れるとは。

●発売/販売元
キングビデオ
●発売中/108分/14,800円

マペットめざせブロードウェイ!

『セサミ・ストリート』がまた日本でも見られるようになったけれど、残念ながら衛星放送のみ。ファンの中には口惜しい思いをしている人も多いんじゃないかな?

そんな欲求不満をみたしてくれるビデオがこれ。『セサミ・ストリート』のスター・マペットたちが総出演した楽しい作品なのだ。主演はカエルのカーミットとブタのミス・ピギー。ふたりの愛を横糸に、ブロードウェイで自作のミュージカルを上演する夢を縦糸に、マペットたちの活躍を描いたサクセス・ストーリーだ。

マペットたちはもちろんとことんかわいいし、ブルック・シールズをはじめ有名スターたちがちょこんと顔を出すオマケも嬉しい。

●発売/販売元
CBS・FOXビデオ
●発売中/95分/12,500円

クライム・ストーリー

なんと、8巻あわせて16時間23分というとんでもないビデオが『クライム・ストーリー』だ。

舞台は'60年代の犯罪都市シカゴ。当時のヒット・ポップスに乗って、悪の権化レイ・ルカと、彼をたたきつぶそうとするトレロ刑事率いるM.C.U.(シカゴ市警察特別犯罪捜査班)の凄絶な戦いが描かれる。

もちろん、かなりバイオレントなんだけど、映像がおしゃれでかっこいい! 極彩色のイルミネーションなどを効果的に使って、ハードなストーリーながらプロモ・ビデオののりだ。

TVフューチャーとは思えないゼイタクさね、と思ってたら製作は『マイアミ・バイス』のマイケル・マン。なるほどね、と納得です。

●発売/販売元
パック・イン・ビデオ
●7月22日発売/983分/14,800円

EVENT

今年の夏は宇宙体験"Panasonic1988"開催

読売テレビでは、開局30周年企画として、〝PanasonicSFX1988″を大阪城ホールで開催する。いま、映画界で人気のSFXを一堂に集めてSFX映画的空間を作り、見る人に実際にSFX体験を楽しんでもらおうというイベントだ。宇宙旅行の最新MSXゲームソフトを100人が同時に楽しめる、なんていうコーナーもあるぞ。開催日は、7月23日から8月1日の10日間。ぜひみんなで出かけてみよう。

●問い合わせ
読売テレビ『SFX1988』事務局
☎06・356・6525

CAMPAIGN

『ファミクルパロディック』の発売記念

今、(株)BIT²では『ファミクルパロディック』の発売を記念してキャンペーンを実施中。ファミクルパロディックのマシンと、主人公たちの似顔絵を募集中だ。優秀作品には、マシンのオリジナルステッカーをプレゼント。おまけに、雑誌に出ているBIT²の広告ページで、発表してくれるぞ。さらに、掲載された作品の中から最優秀の人には、オリジナルパネル時計(予定)をプレゼント。応募の締め切りは9月末日(予定)までだ。今月号から発表しているわけ。要チェックだね。応募のあて先は下記まで。ぜひ応募してみよう。

●応募のあて先
〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6
斉田ビル3階
BIT²販売(株)
ファミクルイラスト係

NEWS

テレホンアドベンチャー第8弾実施中

電話でアドベンチャーできる、人気のテレ・アド第8弾は、『魔界横断ドラゴンラリー』。今人気のトライアスロンレースを舞台に繰り広げられる冒険アクションゲームだ。スタートの電話番号は下記の通り。くれぐれも、間違いのないように注意してね。参加する時は、メモとエンピツの用意を忘れずに。8月7日まで実施中だよ。

◇東　京……☎03(236)9988
◇札　幌……☎011(821)9000
◇新　潟……☎025(267)7000
◇長　野……☎0262(35)8000
◇京　都……☎075(751)7700
◇倉　敷……☎0864(34)5550
◇広　島……☎082(252)0000
◇北九州……☎093(521)9911

BOOK

元祖 大疑問3

⬅オモチャの紹介ページもある。A5判。価格880円。㊐(株)平凡社☎03・265・0455

毎日の生活の中で、いつもあたり前だと思って気がつかないことって、結構たくさんあったりするよね。「タンコブの中身は何」、「ストレスのたまったブタはおいしくないって本当」、「トイレではどこまでパンツをおろすのが正しい」なんて、不思議かつ素朴な疑問に答えてくれている本なのだ。まぁ、知っていてもショーもナイことほど知っていたりするとおもしろいというものだよね。

BOOK

MSX-DOSアセンブラプログラミング

⬅めざすはプログラマー。A5判。価格1,200円。(株)アスキー ☎03・486・1977

MSXを使っているなら、自分でプログラムを作って、使ってみたいな。この本は、マクロアセンブラを始めとするMSX-DOS上の、ソフトウエア・ツールの使い方や、MSX-DOSでの、プログラム開発に欠かせないシステムコールを利用した外部コマンドの作成までを、実践解説してくれている本なのだ。MSX-DOS上で、マシン語プログラムを開発する人、プログラマーをめざす人はぜひ読んでみよう。

EVENT

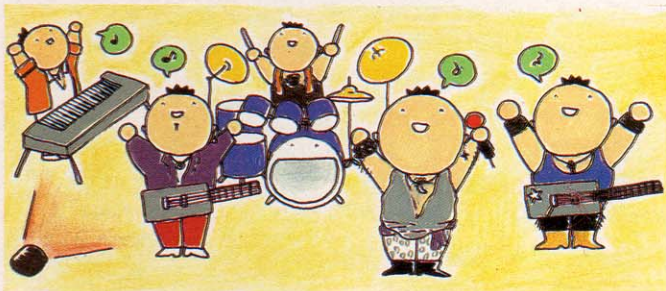
M&Aライブ大開催!!

リットーミュージックの音楽パソコンネット、〝M&A NET″って知ってるかい？　音楽通のパソコン通なら、知ってるよね。たぶん。

実は、今度そのネットの有志が自発的に集合して、ライブを開くことになったんだって！　名付けて『M&Aライブ』。来たる7月16日の土曜日。場所は、東京池袋の石橋楽器店のイベントスペース、〝1-9-1″。入場料は、2,000円だそうです。ネットを介してのアクティブな活動。こういうのって、応援したくなるんだぜよ、やはり。

●問い合わせ
(株)リットー・エー・ヴィ・シー
Network事業部
☎03・356・8051

PRESENTS

プレゼントにあたったことあるキミも、ないキミもドシドシと応募してね。はがき1枚でOKだよ。締め切りは8月8日だ。

殺人倶楽部

J・B・ハロルドの事件簿シリーズ。ミステリー・アドベンチャーのファンでは知らない人はいないよね。リバティタウンを舞台に、謎の実業家殺人事件を解きあかしていくのだ。じっくりと、謎解きにはげんでみて。(株)マイクロキャビンから、3名様にプレゼントだよ。

ファミリーボクシング

その名の通り、ファミリーでワイワイと楽しめてしまうゲームだ。トレーニングをつめば、スタミナ、パンチもグングンとアップするし、トーナメントモードを使えば、8人までのマルチプレイヤーでの対戦もできるぞ。ソニー(株)から、3名の方にプレゼント。

サイキックウォー

ライト感覚で、それでいて手軽にふかーく楽しめるSF・RPGなのだ。正義のサイキックソルジャーとなって、迫まりくる帝国軍をたおせ。きめの細かいグラフィックスもマルだぜ。(株)工画堂スタジオから3名の方にプレゼント。ほしい人はMマガまで応募しよう。

アイレムのオリジナルテレホンカード

『R・TYPE』の発売もまち遠しいアイレム(株)から、オリジナルテレホンカードを3名様にプレゼント。種類は写真の3タイプだ。テレカって、何枚もっていてもいいものだよね。ほしい人は、Mマガまで応募しよう。

ごめんなさい

MSXマガジン5月号のワンポイントアドバイスに掲載したプログラム〝けんちゃん〟に、説明不十分なところがありましたので、補足します。

一番最初にこのプログラムを実行したときは、4番のファイル管理メニューの中にある、新しい辞書を作るというメニューを選んで、空の辞書ファイルを作ってください。これをしないと単語登録などで、エラーが発生してしまいます。

ガンダーラ

人気のアクションRPGだ。キミが、聖戦士となって、人間界、地獄界、餓鬼界、畜生界、修羅界、天上界と、仏の力が及ばなくなってしまった6つの世界に、愛と平和をとり戻すために戦うのだ。(株)エニックスから、3名様にプレゼント。ほしい人は、Mマガまで応募してね。

ザ・マン・アイ・ラブ

ユーモラスなキャラクターと、ちょっぴり泣かせるエンディング。ハードボイルドなBGMたっぷりのミステリーアドベンチャーだ。もう挑戦してみたかな? モノトーンの画面もいいね。シンキングラビットから、3名の方にプレゼント。ほしい人は、Mマガまで応募してね。

『ホワッツマイケル』のステッカー

今、テレビ東京で放映中の『ホワッツマイケル』。山瀬まみちゃんが歌う番組主題歌の発売を記念して、キングレコード(株)からオリジナルステッカーを10名の方にプレゼント。踊るマイケルの姿がカワユイのだ。応募してね。

ゲームアーツのステッカー

『ソリテア ロイヤル』も発売されたし、『ぎゅわんぶらあ自己中心派』の発売予定もある、(株)ゲームアーツから、オリジナルステッカーを、50名様にプレゼント。シルバーにゴールドのロゴがキマッてるぜ。好きな所にはってね。

♠プレゼント応募のあて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー MSXマガジン編集部
インフォメーションプレゼント係 ○○希望

©LIGHT & SHADOWS, INC.

TEAM 1 2 3

A 6 8

F 0 0

35 LF

全国1000万人のファミコンユーザーの
心を熱くする感動のファミコン専門誌!

BIWEEKLY

ファミコン通信

14号絶賛発売中
特別定価300円

豪華2大付録

1 ベストプレープロ野球
完全選手データブック
全12チーム324選手に加え、新人補強選手のデータも網羅したぞ!!

2 しあわせのかたちスペシャル
東海道?次プレゼント膝栗毛
創刊2周年プレゼントパート2がしあわせのかたちと合体したぜ!!

15号は7月15日発売!

世界のゲーム情報をいますぐあなたのお手もとに

LOGiN 7月15日号(定価390円 発売中)だ!!

ログインはこの号から月2回刊にトツニューだ。毎月第1、第3金曜日に発売だからよろしくね。月2回刊になっても、ファンタジーIIIの付録はやるわ、徹底解剖はやるわで、満載全席なのだ。

最新ゲーム徹底解剖!!

X68000新聞

フルスロットル

特別付録

ファンタジーIII
ワールドハンドブック

読者と編集者の触れ合いサロン

さーて、このページを利用して、編集者の私たちと、お友達になりましょう！手に手をとって、車座にすわりましょう。

MSX通信だよだよ

ひとことふたことみことふじたまこと

MSXマガジン産業に従事する編集者の職業病とは何か？　いろいろあるんだわさ、これが。

やたらことばをいじくりまわして遊ぶ。たとえば、今、流行しているのが「ねり」ということば。たとえば、こんな会話がとりかわされるのである。

「あのさあ、鎌倉に住んでる、見るからに足の早そうな駿足デザイナーの小山クンは、まだ来てないの？」、「ああ、小山クンは、昨日徹夜だったので、強いねりに入っています」、「ああ、ねりかあ」。

さて、では問題です。ねり、とは何を表わすのでしょうか？

①お茶の間ショッピングで買ったうどん打ちセットを使って、うどん粉を練っている情景。

②なまのウニをよくすりつぶして、塩を少々入れて練り合わせること。

③アズキを適当に煮て、こす、あるいはつぶす、などしたのち、砂糖を入れ、よくまぜながら弱火にかけている様子。

④その他。

さて、正解は？

正解は、４番のその他でした。「ねり」とは「寝る」から派生した、オリジナルワードであるのだ。使用例としては、「彼は今、強いねりにある」、「ねりーな気持ち」、「さあー、帰ってねり」、「こらあタヌキねりするな！」など。ちょっとした感情表現にも、笑いとペーソスをちりばめる心遣い。このあたりに、お笑いのイロモノ編集者の生きざまと信長の野望が感じとれるはず。では、その「ねり」はどこから来たのか？　実は『ドラクエⅢ』から来たのだ。プレイヤーの状態表示のところで、寝てるときは、「ねる」と出るのに、死んでしまうと、「しに」になる。じゃあ、「ねる」は「ねり」だな……と。こんな調子。ああおもしろい虫の声だ(つづく)。

告知　新装開店プレゼント発表は来月号でございます

'88年6月号で催した、“新装開店プレゼント”に、多くのご応募まことにありがとうございました。今月号でなんとか発表したい！　と思っておりましたところが、何と応募総数5万つ一（これ本当、うそだと思うのなら、来月号でその山積されたハガキ群を見てよ！）。ということでまだ整理がついておりません。しばしのご猶予を。

ジョイスティックアイデア PACニックネーム＆活用アイデア 大募集企画の結果大発表！

応募総数6,000通あまり。たいへん多くの応募がありました、この企画。うーん、なかなか成功したなと喜んでおります。それでここにその結果を大発表！　マジなアイデア、ギャグでアレンジしたもの、一挙に掲載、発表してしまうの〜。

1.ジョイスティックアイデア

⬆佐賀県　江頭直樹さん

⬆福岡県　阿部康彦さん

⬅奈良県　桶谷晶人さん

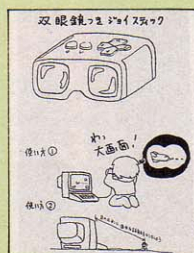
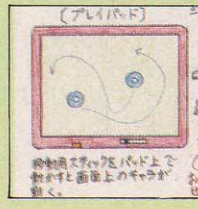
⬅東京都　高橋つかささん

⬆青森県　加賀谷能子さん

⬆群馬県　高瀬史一さん

⬅兵庫県　松山泰之さん

⬆神奈川県　花岡崇さん

⬆愛知県　鈴木浩之さん

⬅愛知県　岸本裕司さん

⬇千葉県　泉典孝さん

⬅福岡県　藤渡尊浩さん

来ました来ました、まいりました。さすが、ジョイスティックあってのゲーム、ゲームあってのジョイスティック、ですね。マジなのから、シャレっぽいのまで。応募されたアイデア全体の数からすると、約70パーセントがジョイスティックでした。やはり、かかせないものだったんですよ。喜びの棒は。

ジョイスティックアイデアは力作揃いだったので、優秀作を選ぶのに苦労しました。これもいい、あれも捨てがたいと、この点数になるまでも、ウヨキョクセツ、たいへんだったんですから。それでとうとう、最優秀賞を含めた12点には絞られない！　ということになって、全部で14点。最優秀賞2作品と、優秀賞12作品、以上のように枠を変更させていただきました。いいでしょ？　だめえ？

イラスト入りがやはり得をした、という傾向もたしかにありました。また、その絵の美しさでも、ついつい目が引かれて、という感じ。どうですか、見えますかねえ、みなさんの作品が。笑えたのが、高瀬史一さんの、鉄人28号コントローラ一形のジョイスティック。そう考えると、すんごい昔からジョイスティックってあったわけなんだなあ、なんてね。しかし正太郎くんは、2本の棒でどうやって鉄人を動かしていたんでしょうか？　すんげ〜、マンマシンインターフェイスだったんだなあ、あのリモコンって。

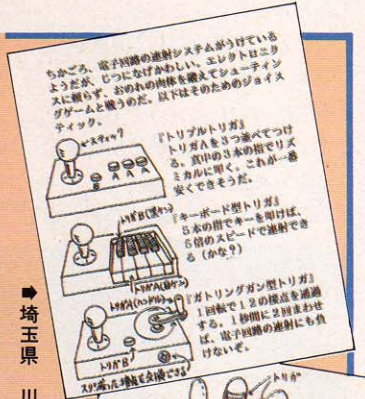
あと、ダジャレものもあったな。ジョ・椅子・ティックだって。無理矢理のこじつけ、実は好きです。

さて、最優秀賞は!?　末次さん、おめでとう。これはマジな企画。片手のコントローラーだね。ロールプレイングゲームなんかのときには、いいかもしれない。ビールを片手にゲームするなんて、いいよなあ。絵もしぶいし。おめでとう！

そしてもうひと方は、川村さん。2つのおはがきを合体させての入賞です。こちらの方はギャグっぽいです。だから好きなのよーん。でも、ジョイグローブって、本気でいいかもしれないね。あんまり、アクションゲームには向かないかもしれないけど。

ということで、末次さんと川村さんには、FS-A1Fとジョイハンドルをセットで。優秀賞の方々には、ジョイハンドルを差し上げます。おめでとーございましたでござりまするう〜。

最優秀賞

⬆福岡県　末次弘明さん

➡埼玉県　川村滋さん

2.ニックネーム

次に多かった部門がこれ。ニックネーム。では、ちょっとトントンとご紹介していこうかな。まず、北海道の武田豪さん。**江夏。**あははは。セーブできる、という特色からということで、鹿取や牛島というのが数多くあったのだが、そういうネタでいくなら、やっぱ江夏が1番。

次。東京都の田村新一さん。これまたなんと**いれぽん君。**○○○○を思い出して、うれしい。

同じく東京都の伊藤幸正さん。その名も**ご休憩くん。**「こう言っちゃなんですけど、ウチの家族はヘンです。私が遅く家に帰ってくると、母親のみならず、ばっちゃままでが、『ご休憩してきたんかい?』と言います……(以下略)」。この文章で採用となりました。おめでとう。

ほいでね、愛知県の武藤英樹さん。ニックネームは**マース。**マースって、MARSでしょ、S-RAMを逆から読むとMARSと。なるほどね、なんだけど、ほかにも同じアイデアがかなりありました。武藤くんは、その代表ということで、ね。

ひどいのも。**パナたれ小僧**なんてのもあった。三重県の伊藤幸一郎さん。でも、優秀賞あげる。

さらに、**溜次郎**なんてのもある。埼玉県の川島啓さん。アッと驚くタメジローおお、ナヌ!? たまには、こういうギャグもいいたくなるのさ。書き手のおじさんは、もう年だからね。

で、北海道は真壁一峰さん。名前は、**セーブする夫。**これ、セーブするおと読むんだろうけど、ネが○○な私どもは、セーブするオットと読んでしまって、夫が何をセーブするんだろうか? と議論になってしまい、その話題で3時間はつぶれてしまった。何をセーブするんだろうねえ。まだ、夫になったことないし。

では、歩調を早めてご紹介。兵庫県の松延馨さん。**聖徳太子。**なるほどね。福島県の関森弓子さん。わー、中2だって、キャーキャー。**パイル君。**きゃ～、かわゆい浅香唯。和歌山県の西岡一美さん。**ぱっくん。**ほお、いいかもしれない。データを、パクッと食べてしまうから。いいかもしれないね。以上の方々が優秀賞。おめでとう。

では、最優秀賞を。広島県の福田陽子さん! **必殺セーブ君。**私ども、たまたま、必殺シリーズが好きだったものでして……。もうひとつは、東京都の橘川博行さん。**思い出。**逆転スクイズバントが決まったっていう感じ。ま、そういうこと!!

最優秀賞のお2方には、FS-A1Fと、PACをセットにしてプレゼント。優秀賞のみなさんには、PACをプレゼントいたします。と、いうことなので、気がむいたら、PACちゃんのことを、思い出ちゃんとか、必殺セーブ君とか呼んであげてくださいませ。そういうことでーす。

3.活用アイデア

この活用アイデアへ対する応募が、最も少の一ござりました。全体の1割弱というところかな? で、はっきりいっていいのがナシ。かろうじて、東京都の米山英樹さんの大量なはがきによる大作戦が当たっただけ。で、米山さんにFS-A1FとPACとアシュギーネセットをあげちゃう。他の受賞者はなし、と。そういうことにしたーっ。

⬇東京都　米山英樹さん

なお ここの発表させていただいたアイデアについて商標権、その他の権利は、いずれも主催者に帰属します。すでに商標権をお持ちの方は、ご一報ください。入選作品以外の応募作品については、特に支障のない限り、権利の主張はいたしません。

と、小々お固いことを書きましたが、最近、権利関係はやっぱりきっちりとしておいたほうがいいと思いまして。一応。賞品の発送に関しましては、約1ヵ月から2ヵ月お待ちください。

またこういうような、アイデアを募集いたしたいと思います。とても、盛り上がりましたから。松下電器の平賀さんも、たいへん喜びながら、お酒を飲んでいらっしゃいました。そんなところで、今回の企画は、おひらきという感じー!

以上! 夏からめでたい、おめでとー!

MSX新作ゲームレビュー(うそ)

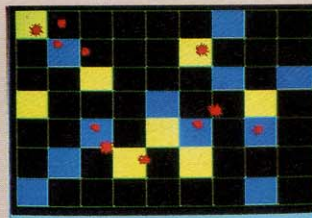
また書いてしまった、うそのゲームレビュー。また描いてもらってしまった、うその画面。でも、それも人生さ。

ワーノルド・ゴノレフ11

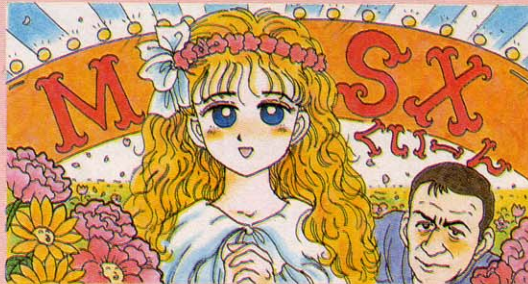
キミはCIAのエージェント。殺しのライセンスを持った、超一流のスパイさんだ。そして、キミの前に立ちはだかるのは、ソ連KGBのスパイ、ワーノルド・ゴノレフ11(イレブン)なのだ!

アドベンチャーゲームの要素を盛り込んだ、シューティングパズルゲームである。灰色の脳細胞と第六感で、さあ各ステージをクリアーしていくのだ。ゲームの基本的なシナリオの舞台は、東京は下北沢、名古屋は名古屋城、大阪は梅田エキスタ、そしてイギリスはバッキンガム宮殿。以上の場所に隠された謎を究明しながら、ピコピコ動く的をシューティング! え!? どんなゲームかわからないって? それはそうかもしれない。それほどこのゲームは、複雑かつ、今までにはないタイプのゲームなのである!

ワーノルド・ゴノレフ11とは、いったいどんな人物なのか!? そしてパズルシューティングゲームとは、一体どんなゲームなのか!? このゲームを解いていくうちに、だんだんとゲームの内容がわかるようになっているのだ。もし、ゲームの内容がわからないようであれば、それはすなわち"死"、つまりゲームオーバーということになる。あまりにもミスが多かった場合には、ディスクの表面に仕掛けられた黒色火薬が火を噴き、ディスクは消滅し、ディスクユニットもおじゃんになってしまうという寸法。真剣に取り組まなければならない、地獄のようなゲームと、もう、街ではもっぱらのうわさとなっている。

命知らずのキミなら、死ぬまでには一度、ワーノルド・ゴノレフ11を解いてくれ。ドッカーン!!

⬆これがタイトル画面。スパイって感じ。

⬆パズルシューティングの場面。謎。

MSXクイーン ならびに 女子大生大募集

えーっ！　本当に来ちゃったんだよな、このコーナーに。それも、ケッコーいろいろ。当事者もどぎまぎしている、アイドル大募集のコーナーなのだー。

いやね、驚いてます。このMSXクイーン＆女子大生のコーナー、もう風前のともちゃんかと思いきや、来る来る！　いやあ、どうもありがとう。なに、この原稿を書いているこのときまでも、まだまだ封書が到着しておるとな!?　じゃ、それは次号に回そうね。

まずは、あやー！　カワイイ。名古屋市にお住まいの、高見律子さん。8歳。職業は、ワープロのインストラクター(うそ)、小学校2年生だって。10年たったら、マジでMSXクイーンかもしれんわい。うんうん。それまで、すくすく育っていただくことを希望します。コメントが何も同封されておりませんが、おそらくお父さんかお母さんが、お送りになったのでしょうかね。住所などがワープロで打たれてますので。クイーン有力候補だぁ。

名古屋市
高見律子さん

次。栃木県の三浦隼人さん。19歳。デザインの専門学校に通っていらっしゃいます。ほらほらほら。思惑どおりである。ほほほほ。こういうのを、待っていたフシもあるわけなのだな、主催者としては。この写真のほかにも、自作フィギュアの写真なども いただいた。そんじゃ、今度、パンチさん人形を作って送ってください。ほんならあんたが、MSXクイーンに決定だ。

も、いっちょ、だな。鳥取県の森下真名さん。15歳。まさなさんと、お読みするのか。高校の1年生。「3年ぐらい前からMSXマガジンを読んでいます。ウーくんのソフト屋さんが終わったのが残念です。今月から、再開したでしょ？なんか、ファミ通編集部のTACO.Xに似とるよーな気もするが。とりあえず、ありがとよ。

そして……トリ。おー！　おーおー！　おー。こりゃマジだな。新潟県の斉藤恵美子さん。お歳はハタチ。職業はOL。弟さんの栄くんが送ってきてくださった。このコーナー、続けていく糸口、勇気を与えてくださる投稿だな。

よし！　次号もいくぞ！　ご応募待つぜ。

⬆鳥取県　森下真名さん
⬅栃木県　三浦隼人さん

⬆新潟県　斉藤恵美子さん

いよいよいよいよい 朝から回文大作戦!

飛ぶ鳥を落とす勢いの、回文大作戦である。帝国回文社の美濃博士は今月も健在。その助手の犬重ちゃんも元気そう。そして、今月から新たに、この回文製作スタッフとして、アタック児玉ちゃん25くん、という人も加わってくれた。アタック児玉ちゃんは、「リスクの高い肩の薬」という名作をひっさげての登場だ。今後の活躍に期待。

では、回文の数々をご堪能ください。今回から、作者の名前も併記します。「ブラシラブ」(犬重)、「んまー、ボンバーマン！」(犬重)、「9人に、いいにんにく」(パンチ)、「練馬、土曜の筋肉役人、きのう夜泊りね」(美濃博士)、「インテリアに蟻、転移」(美濃ちゃん)、「かいたインキン痛いか」(美濃ちゃん)。

では、ここで特別企画。回文による会話！　シチュエーションは、八百屋のおやじと客との会話。

「なんだいだんな?」
「トマト！」
「なすですな?」、
「だめだ！」、
「いかかい?」
「だめだ！」
「うどん、どう」
「いい……」。

と、結局、八百屋に行ってうどんを買わされた、あわれなお客のお話でしたあ。

このような回文を、どしどし送ってきてほしい。盗作はいけませんよ、オリジナルでね。そのむかし、ビックリハウスたらいう雑誌にも回文コーナーがあったけど、そこからの無断借用はやめようね。

では、さあ、回文でグッデイ！

新コーナー マヌーなフレーズシリーズ

またまた、新しいコーナーが!!
さーあ、みんなで仲良く楽しく、
マヌーなフレーズを編み出そう。

さて、〝マヌー〞とは何か！　マヌーとは、マヌケから派生した、**ファッションセンス**あふれる、新しいことば。ちょっと、マヌケねえという意味だ。そして、では、〝マヌーなフレーズ〞とは一体何か？　たとえば、こうである。**ヤングな貴方にピッタリ。**とか、あるいは、**カジュアルがこの夏グー。**

今あげた例は、ファッション、**アパレル**関係などで今でも使われている、半分カンオケに足を突っ込んでいるような**死語**的なフレーズである。ファッション関連に限らず、いろんな方面での、マヌーなフレーズを集めてみよう。

また、最近はスポーツ新聞にすごいのがある。西武の郭が、セーブして勝ったときなどは、こう。**郭、泰源止め。**また、巨人が王監督のまずい采配で負けたときなどは、**王苦の細道。**なんだシャレじゃん！　いやいや、ちがうんですよ。こういうのを、マヌー、私どもはマヌーと呼びたいわけでございますよ。

こういうパターンもありますね。**これは便利だ!**　これは便利だと、自ら決めつけてしまって、便利だと言ってしまうあたりは、ごっつい秀逸。マヌーと、思はず心の中で叫んでみたくもなろうというものだ。こういうのにかぎって、意外と便利でないものも多かったりするもの。ね、マヌーでしょう？　マヌー、マヌー、これからは、マヌーの時代だあ。

では、例。マヌーと思はれるフレーズをつなげて、文章にしてみましょう。「品質優良！　ベテラン奥さんもビックリ仰天。たった3分間でハッピーライフがエンジョイできそう！　お好きの時間にセットするだけで、あっという間にセット完了。ファッショナブルな彼女にピッタリフィット。おしゃれなナイトライフにもグー。世界初の大快挙！　これまたびっくり。ナンバーワンの実力です。さああなたも今すぐお電話を！　毎月1万円で、あなたもベンツのオーナーです。じゃ、**バイビー!**」

こんなの、書いてきてねー。

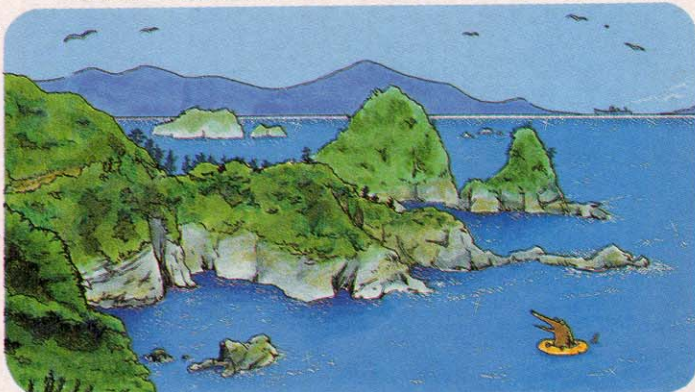
カッポレMSX替え唄&数え唄大募集!

口元に唄声を。ロッテはお口の恋人だが、替え唄、数え唄は、お口の青い体験だ！　調子をそろえて1、2、3、4、はい。

じゃ今日は、パターンを変えて、数え唄からいってみようか。あ、正確には数え唄じゃなくて、数えものまね、か。鳳啓介さんのものまね、できますか？「エッ、おーとりケースケでございます、ポテチン」。できますね。では、これをアルファベット上で数えてみます。「エッ、おーとりケースケでございます。ポテチン。ビーッ、おーとりケースケでございます。ポテチン。シーッ、おーとり(略)」。

んーとね、では投稿作品だ。いいのがきておる。高知県の北村泰之クン。巨人軍、王監督、槙原投手、そして鹿取投手の唄。節は、もちろん、おお牧場は緑である。せーの、「おー、まきはらぁ、かとりぃ」。グーグー(マヌー)。続いて北村クンだ。ウィザードリィの唄。節は、こいのぼり。「屋根より高い、ウィザードォリィ～」。まあまあか。

次は強烈だ。栃木県の川島達生クン。実はサザエさんは、人造人間だったのだ！　という唄。節は、テレビのサザエさんのエンディングテーマ。最後の、アッアッウンウッ！　の前の曲だ。はいせーの、「サ～ザエさん、サザエさん～。サザエさーんは、キカイダーなぁ」。はい。ドンドンいこう。大阪府の松井真哉クン。虫歯の唄。節は、チューリップ。「はいたあ、はいたあ……」。普通！　まだある。岡山県の広瀬正治クン。墓場が並んでる道の唄。節は、そう、北酒場。あ、そこのキミ、わかってても、だまってなさい。では。「北の～、はかばどーりにわ～」。普通。

では最後に、超ド級なものを。シンガポールには、〝チャンギー国際空港〞というのがあるらしいんですが、そのチャンギー空港の唄。その1。節は、3時のあなたの節。「チャンギーのあなたー、チャンギーのあなたー、あなたのチャンギー！」。その2。今度は、3時にあいましょう、の節。「ルルル、チャンギーにいー、あいましょー」。あー、なんかよーわからんが、きっとおもしろいんだと思う。シンガポールからのAIR MAIL、ふくいやすしクン、ナイスだ(つづく)。

純粋なおたよりコーナー

おたよりくれ〜、たのむ〜。はいはい送ったですよ。アリガトウ。でもつまんないから没！　ブーッなんでーぃ(完)。

アドベンチャーツクールを買おー買おーと思っているうちに吉田工務店が出てしまいましたが、やっと手に入れました。うちの自販機は、パソコンのパの字もないオモチャ売場にあるとゆー、とんでもない場所です。ソフトを自販機で買うというのは、なんとなく〝サイバー〟な気持ちです。でも回りで、ガキがキャーキャー言ってるので、イマイチですね、ははは。

(神奈川県　荒井富美恵)

♨そうですか、サイバーね。ちょっと前から、サイバーっていうコトバが流行しているようですけど、そういえば、昔にもはやってましたよね。三ツ矢サイバー。ゲラゲラゲラ、あっれ〜、ちがうの一ん？　じゃあ、キャベツの促成サイバー？　ハッハッハッハ。おいあのなあ、そこで奥様は魔女を観てるあんた、ちょっとテレビのボリュームを絞ってくんない！　そうそう。しかし、どうしてアメリカのテレビドラマって、ドラマの途中で笑い声を入れるんだろうか？　ああ、日本でもあるか。おばさんが、わざとらしくガハガハ笑うってヤツが。あれたしかねえ、わかば会とか、何とかいうんだよね。組織だってて、連繫プレイで笑うんだよー。なんかコワイ気もするけど。お、何の話だっけか？

窮地の編集者

貧しくても、FIGHTさ。この絵で我慢して(きれいな女性の絵がはがきに描いてあります)。私からの一曲。生きてるコトはすばらしい——。うん。ラメン田川くんはMマガで働いているちゃん。すっばらしーことだ！　すばらしいコトだったら。じゃあネ♡

(兵庫県　とことこ)

♨いやー、みなさん励ましのお手紙ありがとうございます。貧乏の代名詞、ラメンは元気に生きておりますので、安心してくださいませね。で、私の最近のできごとなんぞ書きます。え〜、あれからいろんな人から生活必需品をもらいました。ガスコンロ、冷蔵庫、ガスストーブにベッドまで、ほんとにありがとうございました。この誌面を借りてお礼いたします。

でねー、みなさんも少し気になっていると思うんですけど、私の〝MSX de 貧乏人〟のコーナー、もしかしたら復活するかもしれないんですよ、これが。まぁ、みなさんから送られてきたお手紙を、ドカーンと紹介してしまい、素敵なプレゼントをあげてしまおうと思うのです。ですから、これからもドンドン応募してくださいね。なお、少しずつですけど、ラメン田川直筆イラスト入りお返事のはがきを送っています(ただし、おもしろいおたより、または心にジーンとくるおたよりに限る)。自分の書いたおたよりがおもしろいと思っている人は、期待しないで待っててください。というわけです。

今日も明日も貧乏な編集者

ボクの名前は、ホリリュウジです。ホリイユウジと似ていると思いませんか？

(富山県　堀　隆司)

♨そういえば、似ているな。市民病院とかいって薬をもらうときに、早口の看護婦さんなんかにかかると、完全にホリイユウジさんとしてのグローリーに輝くことになってしまうな。そういえば私の無二の親友に、花岡実太という好人物がいる。まあそいつがよしゃあいいのに、ちょっとナマってるときたもんだ。それで彼が自己紹介するときには、「わたすのナマへは、はなおかじった」、「鼻をかじった？」、「ちーがーうー、わたすのナマへは、はなおかじった」。そんな彼だが、とても私は憎めないのだ、彼を。なんでか？　5万円ほど借りてましてね、トイチで借りてもう2ヵ月ほどたつので、利子もすごいだろうなあ。ああ、じゃあ、友だちやめて、逃げちゃお。そうしよそうしよ。ぢゃ、どちらさんもごめんなすって！

編集者風の逃亡者

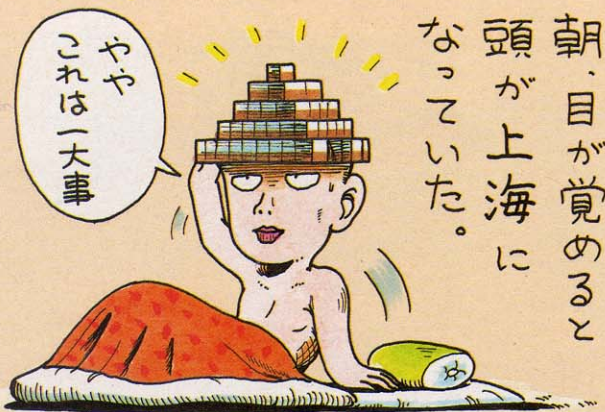
うちのねこが家出した。

(和歌山県　奥芝　正宣)

♨そっそれは事件だ。うちの猫も大昔に家出したんだけど、近所に家出したので、1日に100万回見かけたぞ。3日に1度は「飯食わせろ」と帰ってきたけど、疑わしそうな顔しても「家出した」って言い張るので、猫の主張を認めてあげたのだ。だけど、それでは世間で言われる家出にならない！　そう思った私は、心を鬼の編集者にして、猫の食事に金を取る事にしたっ。次の日から、うちの猫は立派な家出をしてしまいました。

でも、それ以来、そいつの親猫が寂しさのためか、またたびでラリる様になり困ってます。誰か親猫を社会復帰させてくらはい。

とっても猫な編集者

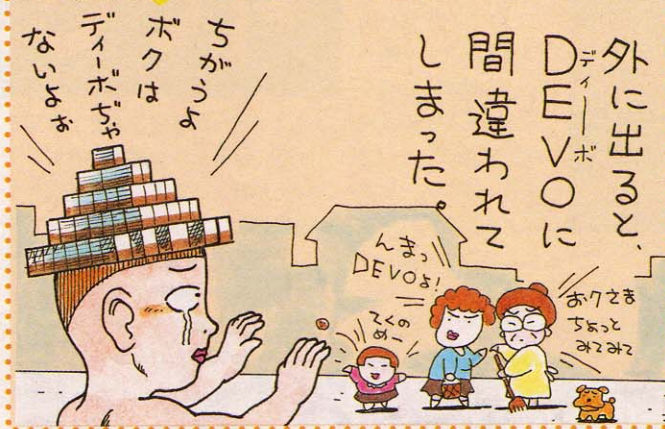
ぼくは生まれてこのかた、ウソをついたことがありません。ある日ログインのM通を見たら、ウソウソの連発で、スジガネ入りのウソがうじ虫のようにあふれているじゃあああ——りませんかあ。おまけにMマガに独立してからも、未だウソは消えてはおらず、ウホなどというハンパなギャグですかねえ、あのお、ほらあ、いわゆる、ぼくは5億年の長い人生の間で、こんなウソつきな雑誌は初めて見た。友人のヘンリー・林・ルーカスムーア・アームスト

ロングJr.もそうだといってます。ぼくは、日本の首相として、ぜひにと言いっておきしどーるずふぇすてぃばるはひなまつりは3月4日でしょ。

(東京都　安田　和央)

♨ 何をゆーとるのんよ。ほれ、いっしょーけんめ一書いてて、最後のほー で、力尽きてきたんでしょーがね。ほれ。ほれ。わかっちゃうんだぞ、私には。わかってしまうのである。そもそも人間が理解するという事象は、過去の経験を具象化した虚像との一致、あるいは相似を導き出した結論の帰納であり、それに付随するっていうことは、とてもすばらしいことだとおもうんですけど、もうねむいです。おとーさん、おかーさん、おやすみなはい。ぼくに、ねむいこら、おやすみ。あ、はなにおみずあげたかな。どーかな。

アルジャーノンの編集者

Ryuさんは髪が長いけどメタルですか？　ちなみに僕はヘヴィー・メタル・ファンです。ACCEPTやHELLOWEEN、OVERKILL、U.D.O.(しらないか)が好きです。RYUさんはどんなの聞くか教えて！

(東京都　THRASHER)

♨ 私はRYUではないけド、レコードはパンクの方が多いけド、ロンドンナイトに通ってるけド、ヘビメタです。狭いアパートだっつーのに、近所迷惑って言葉を今まで知らなかったので、いつも内臓がヘッドバンキングする位のボリュームでレコードかけてましたのん。そしたら隣の人が「うるせーんだよー」とおっしゃるので、中指立てて「F××K！」と答えました。数日後、大家さんが……。

というわけでもうすぐ引っ越しだっ。嬉しいなっ。今度は追い出されない様に、静かに火でも吹く事にしよう。

編集部の中を見渡すと、同類項らしき人物を数名発見。アクセントが欲しいなあ。誰か暑さで脳がダレて、突然モヒカンにしないかなー。原宿ジョミでさぁー。

昼にパン喰うパンクな編集者

※田中パンチ注：このおたよりのお返事は、まだMSXマガジン編集部に来て2日目の、某女性編集者がスラスラスラッと書いたものです。Mマガって、本当に普通の人って来ませんね。ああ、よかった。ああ、ほんとによかった。

中学3年で、受験(まだまだ先だけど)をひかえているというのに、MSXGAMEの世界へ、ズルズルと足を踏み入れてしまった！　どうしよう。

(兵庫県　内藤　大輔)

♨ いーじゃん、MSXでゲームばかりしてても。やっぱりさー、好きなことばっかりやってて幸せなら、それでいいでしょ。中学3年でしょー？　ダ～イジョ～ブ！　毎日ゲームやって、日本一のゲーマー目指せばいいんじゃないの？　だって受験をひかえてるんでしょ。ひかえてるものをいきなりしようとしちゃー、体にドクだもんね。え、ひかえてるって避けてるって意味じゃないの？　糖分をひかえるとかのひかえるじゃないの、もしかして。ごめんごめん、カン違いだね、これって。笑って許して。

仕事をひかえている編集者

ボクは親にたのまれて、隣の町に電車で行ったのですが、その帰り、電車賃でMSXマガジンを買ってしまい、歩いて帰ってしまいました。だれでもいいから編集部の人たち、18キロメートル歩いてください。

(千葉県　渡辺　斉)

♨ ふーん。つまりキミの住んでる町から隣町に行くのに380円もかかるっつーわけやね。そんなバナナ……と住所を見たら千葉っ。そういう事もあるのかなぁと納得しつつも、まだ何か変だ。

キミ出かけるのに電車賃しか持ってかないの？　そりゃあ、悲しくてね、もう涙で原稿が書けんわ。今度はお駄賃先払いにしてもらおう。お金がないって、悲しいね。私も、思わず、あれっ、涙が……。

わりと自由がない編集者

桜玉吉の
反逆のトリロジー(3)

来月号の予告じゃ。MSX作文やります。替え唄、もちろん。回文あたりまえー。MSXクイーンもあるでしょう。他は、まだわかりません。でも、キミのアイデアで、新しいコーナーが生まれるかもしれないのです。ですから、来月号はどうなるかがわかりません。グーグーグー。

ご意見、ご希望、ごあいさつ、ご進物、シッタゲキレイなどは次の住所まで、どうぞよろしく。

あて先
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
「MSXサッシの掃除」係

では、来月ね。バイバイ!!!

MSXマガジン SOFTWARE CONTEST

プロのプログラマー(シャレじゃないよ)を目指す人の、登竜門ともいえるソフトウエア・コンテスト。募集も3回目を迎え、ボチボチ作品も集まるようになってきた。今月は、残念ながら入賞とまではいかなかったけど、アイデアが面白い『B1スピリット』が選外佳作。みんなもグランプリ目指して、どんどんゲームを投稿してくれ!

堀井賞と木屋賞を目指せ!

Mマガ・ソフトウエア・コンテストが募集するのは、ゲームシナリオ部門とゲームプログラム部門。アドベンチャーのようなシナリオ重視の作品は前者に、高度なプログラミングテクニックが要求されるシューティングなどは後者に応募しよう。もっとも、「どっちに応募していいかわかんないよ〜!」なんて人は、ただ〝ソフトウエア・コンテスト係〟って書いてくれればいいからね。

さて、毎月行なわれる審査のほか、半年に一度〝堀井賞〟〝木屋賞〟が発表される。これはゲームファンならお馴染みのシナリオライター・堀井雄二さんと、日本ファルコムのスタープログラマー・木屋善夫さんにちなんだ賞。ゲームシナリオ部門にノミネートされた優秀な作品の中から堀井賞が、プログラム部門の中から木屋賞が選ばれるという具合。キミが精根こめて作った1本の作品に、なんと2回の入賞のチャンスがめぐってくるというわけだ。

そんなソフトウエア・コンテストに登場する、記念すべき最初の作品は、名古屋市に住む田中章雄くんの『B1スピリット』。残念ながら入賞まではとどかなかったけど、選外佳作ということでリスト掲載になった。ちょっと長いけど頑張って打ち込んで、みんな遊んでみてね!

選外佳作作品

B1スピリット

タコとイカの壮絶な戦いが始まる

「タコとイカは、新しい競技を長い年月をかけて発明しました。そしてタコとイカはそれを『ボールスピリット』と名付け、各国を旅してプレイするのでした。そして今では世界中で愛され、オリンピックの競技種目にもなり、皆は『B1スピリット』と呼んで、〝世界最強のB1〟を狙っています……」

⬆どっかでみたようなタイトル画面だ。

そんなこんなで始まるのがB1スピリット。タイトル画面だけ見てると、グラディウスやパロディウス顔負けの、バリバリのシューティングが始まるかと思うけど、これがなんともホンワカムードのバレーボール。よくアメリカ映画とか観てると出てくるような、ビーチバレーというわけだ。

基本的なゲーム進行は、タコとイカがサシミで……じゃなかった〝サシ〟でバレーボールをするというもの。本物のバレーと違ってネットはないし、ひとりで何回ボールに触ってもオーバータイムもない。面白いのが、スカッシュなどと同じように、画面の左右のフチに当たったボールがはねかえって、そのままプレイ続行となること。相手に背を向けてスパイクしたり、バックトスを上げてみたり。攻撃にもいろいろなバリエーションが付けられるというわけだ。

⬆真っ赤な夕日をバックに、イカが青春をかけてアタック！

ゲームの操作方法は、プレイヤー1がカーソルキーとスペースキー。プレイヤー2はジョイスティック。左右の移動の他、上向きでジャンプ、そしてスペースやトリガーでボールを打つことができるぞ。タイトル画面には〝1PLAYER〟なんて表示も出るけど、これはただの冗談で、実際には2人いないとプレイできないゲームだ。

B1スピリット LIST

```
10 ' ははははははははははははははははははははははははははは
20 ' は                                              は
30 ' は PAROBALL  : [B1スセ゜リット]                 は
40 ' は かんせい日    : 1988/3/30 (水)              は
50 ' は せいさくしゃ   : たなか あきお               は
60 ' は PRESENTED BY A.T SOFT                      は
70 ' は                                              は
80 ' ははははははははははははははははははははははははははは
90 '
100 ' ●●●●● セッテイ ●●●●●
110 SCREEN1,3:WIDTH31:KEYOFF:COLOR9,1,1:CL
EAR
120  ' ●●●●● PATTRN SET ●●●●●
130 FORI=384TO391:VPOKEBASE(7)+I,&HFE:NEXT
I:FORI=408TO415:VPOKEBASE(7)+I,&HFF:NEXTI:
VPOKEBASE(6)+6,&H51
140 RESTORE1100:FORA=0TO2:SP$="":FORB=0TO3
1:READS$:SP$=SP$+CHR$(VAL("&H"+S$)):NEXTB:
SPRITE$(A)=SP$:NEXTA
150 RESTORE1650
160 READS$:IFS$="@"GOTO180
170 READE$:S=VAL("&H"+S$):E=VAL("&H"+E$):F
ORA=S*8TOE*8+7:READD$:VPOKEA,VAL("&H"+D$):
NEXT:GOTO160
180 ' ●●●●● タイトルガ゛メン ●●●●●
190 FORI=0TO29:LOCATE0,23:PRINT
200 IFI=19GOTOLOCATE,23ELSE260
210 PRINT"        3  330330330330333"
220 PRINT"       3 0  3 3  3 03    3 "
230 PRINT"       3 0  3 3303 033   3 "
240 PRINT"       330  3    03 03   3 "
250 PRINT"       3 03 3 3303303    3 ":PRINT:
PRINTSPC(10);"PRESENTS"
260 NEXTI
270 FORI=0TO4000:IFSTRIG(0)GOTO290
280 NEXTI
290 CLS:LOCATE0,0:PRINT"        A.T SOFT  PR
ESENTS"
300 PRINT"┌────────────────────────────┐"
310 PRINT"|33330 3 330330330330330333333|"
320 PRINT"└┐ 3 033 3  3 0 3 3 0 3  3  ┌┘"
330 PRINT" | 33  3 3303 0 3 3 0 3  3  |"
340 PRINT" └┐3 0 3   0330 3 33  3  3 ┌┘"
350 PRINT"  |3303303303  3303 0330 3 |"
360 PRINT"  └─────────────────────────┘"
370 PRINT:PRINTSPC(8);"タコは○に●●をすくわない●":PRI
NT:PRINTSPC(7);"タコ と イカ の ●●な 日 ":LOCATE11
,14:PRINT"このゲ゛ーム":LOCATE9,16:PRINT"やっぱ゜りマシ
゛メに":LOCATE9,18:PRINT"したほうが゛いいよ。":PUTSPRIT
E1,(26,65),8,2:PUTSPRITE0,(200,65),15,0:LO
CATE11,20:PRINT"1 PLAYER":LOCATE9,22
380 PRINT"> 2 PLAYERS":PLAY"S1M60000T150L4
O5E8EC8E8EC8E8D8C8E2R8E8EC8E8EC8E8D8C8R8E2
F8FE8FGFEFE8SC1","V14T150L4O3R8CR8R8CR8CR8
R8R8CR2C8R8CR8R8CR8C8R8C8R8R2C8CR8CR8CR8C1
","V13T150CEEECEEECEEECEEEDFFFDFFF6C1"
390 IFSTRIG(0)ANDPLAY(0)=0GOTO430ELSE400
400 VPOKEBASE(6)+6,&H31:FORI=0TO80:NEXTI:V
POKEBASE(6)+6,&H51:FORI=0TO80:NEXTI
410 GOTO390
420 ' ●●●●● START ●●●●●
430 CLEAR:P1$="L64T255CDEGFGL4T150":PLAY"O
5V14"+P1$,"O4V15"+P1$,"O3V13"+P1$
440 IFPLAY(0)=-1GOTO440
450 FORI=0TO600:NEXTI
460 '●●●● ショキセッテイ & ガ゛メンヲカク ●●●●●
470 SCREEN2,2:OPEN"GRP:"FOROUTPUTAS#1:CLS:
DEFUSR=&H41:A=USR(0):DEFINTA-Z:COLOR8,1,1:
X1=231:Y1=148:X2=8:Y2=148:X=223:KA=239:PL$
="T255L64V15"
480 RESTORE1100:FORA=0TO12:SP$="":FORB=0TO
31:READS$:SP$=SP$+CHR$(VAL("&H"+S$)):NEXTB
:SPRITE$(A)=SP$:NEXTA
490 LINE(0,155)-(255,212),1,BF:LINE(0,150)
-(255,175),11,BF
500 RESTORE520
```

プログラムを変えて遊んじゃおう

B1スピリットの勝敗は、どちらかが21ポイント取ることで決定する。でもこれだと、「卓球みたいでイヤだい!」なんて人も出てくると思うから、変更する方法を教えちゃおう。ちょっとプログラムリストを見てみてね。

得点を決定しているのは、940行と950行の部分。ここのS1=21とS2=21の値を変えればOKだ。単調だけど、それだけに結構燃えるゲームだけに、100点勝負のマッチプレイとかすると、壮絶なものがありそうだね。

また、MSX2を持っている人なら、470行のSCREEN2, 2というのをSCREEN5, 2に変更すれば、プログラムの実行速度が多少速くなるハズだ。

あっ、そうそう、このゲームはタイトル画面が消えてタコとイカが出てくるまで、ちょっと時間がかかるからね。だから「何だコイツ〜、画面が出ね〜じゃね〜かよ〜!」なんて、コンピュータ相手に文句をいってもダメだよ。それから、砂浜を歩いてるカメの親子はただの背景で、ゲームには何の関係もないからね。

⬆タコの勝ち〜。優勝カップまであるよ。

ジョイスティック派ならここに注目だよ

```
555 SA=0:' Player 1 use stick number (0:ke
ybord 1:joystick1 2:joystick2)
556 SB=1:' Player 2 use stick number
610 IF (((STICK(SA)=1)AND SA=0)OR(STRIG(SA
)AND SA<>0))AND K1=0 THEN K1=1:P1=13
630 S=STICK(SA):X1=X1+((S=7ANDX1>130)-(S=3
ANDX1<239))*8
660 IF STRIG(SA-2*(SA>0)) THEN GOSUB820
670 IF (((STICK(SB)=1)AND SB=0)OR(STRIG(SB
)AND SB<>0))AND K2=0 THEN K2=1:P2=13
690 S=STICK(SB):X2=X2+((S=7ANDX2>0)-(S=3AN
DX2<112))*8
720 IF STRIG(SB-2*(SB>0)) THEN GOSUB890
790 S=STICK(SA):X1=X1+((S=7ANDX1>130)-(S=3
ANDX1<239))*8
860 S=STICK(SB):X2=X2+((S=7ANDX2>0)-(S=3AN
DX2<112))*8
```

上に掲載したリストは、タコもイカもジョイスティックでプレイできるように、プログラムを変更するためのもの。もちろん1プレイヤー目のイカは、キーボードでの操作も可能だぞ。「ゲームはやっぱりジョイスティックでなくちゃ」な〜んて、ゲーマーとしての王道を歩むキミなら、面倒臭がらないで打ち込んでね。

```
510 READHA,OW,CO:IFHA=1000GOTO530
520 FORI=HATOOWSTEP2:LINE(0,I)-(255,I),CO:
NEXTI:GOTO510:DATA16,49,6,50,89,8,90,100,9
,101,114,4,114,122,5,124,130,7,144,154,11,
1000
530 LINE(107,100)-(147,100),8:CIRCLE(127,1
00),20,8,0,3.14:FORI=81TO100STEP2:PAINT(12
7,I),8:NEXTI
540 RESTORE540:FORI=1TO5:READA,B,C,D:LINE(
A,B)-(C,D),15:NEXTI:DATA 16,152,239,152,8,
169,247,169,16,152,8,169,239,152,247,169,1
28,152,128,169
550 DEFUSR1=&H44:A=USR1(0):PSET(9,180),1:C
OLOR15:PRINT#1,"PLAYER 2  タコ  VS  イカ  PLAY
ER 1"
560 '●●●●● メインルーチン ●●●●●
570 KA=KA-1
580 IFKAMOD2=0GOTO600ELSE590
590 PUTSPRITE5,(KA,130),12,6:PUTSPRITE6,(K
A+17,133),12,8:GOTO610
600 PUTSPRITE5,(KA,130),12,7:PUTSPRITE6,(K
A+17,133),12,9
610 IFSTICK(0)=1ANDK1=0GOTOK1=1:P1=13
620 ONK1GOTO780
630 S=STICK(0):X1=X1+((S=7ANDX1>130)-(S=3A
NDX1<239))*8
640 IFQ1>0GOTOQ1=Q1-1
650 PUTSPRITE3,(X1,Y1),15,SGN(Q1)
660 IFSTRIG(0)GOTOGOSUB820
670 IFSTRIG(1)ANDK2=0GOTOK2=1:P2=13
680 ONK2GOTO850
690 S=STICK(1):X2=X2+((S=7ANDX2>0)-(S=3AND
X2<112))*8
700 IFQ2>0GOTOQ2=Q2-1
710 PUTSPRITE2,(X2,Y2),8,SGN(Q2)+2
720 IFSTRIG(3)GOTOGOSUB890
730 X=X+XP:Y=Y-YP-1:IFYP>-12GOTOYP=YP-1
740 PUTSPRITE0,(X,Y),13,4:PUTSPRITE1,(X,15
0),1,5:IFY>150GOTO920
750 IFX<8ORX>231GOTOXP=XP*-1:PLAYPL$+"O7E"
760 GOTO560
770 '●●●●● イカ ガ トブ ●●●●●
780 Y1=Y1-P1:P1=P1-1:IFP1=-14GOTOK1=0
790 S=STICK(0):X1=X1+((S=7ANDX1>130)-(S=3A
NDX1<239))*8
800 GOTO 640
810 '●●●●● イカ ガ スパイク ヲ スル ●●●●●
820 Q1=5:IFABS(X1-X)<16ANDABS(Y1-Y)<16GOTO
XP=-(X1-X)/1.5*(1-K1)-16*K1:YP=13-25*K1:PL
AYPL$+"O5E"
830 RETURN
840 '●●●●● タコ ガ トブ ●●●●●
850 Y2=Y2-P2:P2=P2-1:IFP2=-14GOTOK2=0
860 S=STICK(1):X2=X2+((S=7ANDX2>0)-(S=3AND
X2<112))*8
870 GOTO 700
880 '●●●●● タコ ガ スパイク ヲ スル ●●●●●
890 Q2=5:IFABS(X2-X)<16ANDABS(Y2-Y)<16GOTO
XP=-(X2-X)/1.5*(1-K2)+16*K2:YP=13-25*K2:PL
AYPL$+"O5E"
900 RETURN
910 ' ●●●●● トクテン ヒョウジ ●●●●●
920 PLAYPL$+"O2E":IFX>120GOTOS2=S2+1:LINE(
0,0)-(99,15),1,BF:PSET(35,5),1:COLOR15:PRI
NT#1,S2
930 IFX<=120GOTOS1=S1+1:LINE(99,0)-(255,15
),1,BF:PSET(200,5),1:COLOR15:PRINT#1,S1
940 IFS1=21GOTOX3=210:X4=192:T3=0:C3=15:C4
=3:GOTO990
950 IFS2=21GOTOX3=22:X4=22:T3=2:C3=9:C4=2:
GOTO990
960 IFX<=120GOTOX=223ELSEX=16
970 Y=150:XP=0:YP=12:X1=231:Y1=148:X2=8:Y2
=148:P1=0:P2=0:T1=0:T2=0:K1=0:K2=0:FORA=0T
O2000:NEXTA:GOTO560
980 '●●●●● ゲーム オワリ ●●●●●
990 FORI=67TO187STEP2:LINE(I,39)-(I,90),1:
NEXTI:FORI=68TO188STEP2:LINE(I,39)-(I,90),
1:NEXTI
1000 IFX4<100GOTO1010ELSE1020
1010 NA$="タコ":SP=2:C=8:GOTO1030
1020 NA$="イカ":SP=0:C=15:GOTO1030
```

みんな応募してね

グランプリ 賞金30万円 + 堀井賞・木屋賞10万円

〝MSXマガジン・ソフトウエア・コンテスト〞では、毎月読者の皆さんからのオリジナル・プログラムを募集します。寄せられた作品の中で、優秀なものにはグランプリ30万円。そして第2席、第3席に入賞した作品には、それぞれ20万円と10万円が贈られます。

また、これらの入賞した作品を集めて、それぞれ上半期、下半期ごとに選考委員会を開き、その内容を再度審査します。そして特に優秀であると認められたものに対して、栄誉ある堀井賞、木屋賞(各10万円)を贈り、表彰いたします(該当作なしの場合もあります)。また堀井賞、木屋賞を受賞したプログラムと、佳作を受賞したプログラムの一部は、TAKERUまたはパッケージソフトとして販売されます。なお、今月からの募集分の結果発表は、'89年の1月号誌上で行なう予定です。

●募集部門……①ゲームシナリオ部門
②ゲームプログラム部門

●応募条件……雑誌などに未発表のオリジナル作品で、㈱アスキーの要請により、MSXマガジン誌上で掲載および、TAKERUまたはパッケージ販売できるものに限ります。また入選者の方は、㈱アスキーと独占的使用許諾契約を締結させていただきます。他人のプログラムの全部または一部をコピーしたもの、二重投稿などはお断りします。

●応募方法……応募作品には、以下の書類を必ず同封してください。
①プログラムを記録したメディア(フロッピーディスク、カセットテープなど)。
②MSX、MSX2の別。必要RAM、VRAM表示。ロード方法、実行方法、遊び方を記載したもの。
③あなたの住所、氏名、年齢、電話番号(連絡先)、賞金の振り込み口座(銀行名、支店名、口座番号、名義人の住所、氏名)を明記したもの(住所、氏名には必ずフリガナをつけてください)。なお20歳未満の方は、保護者の方の承諾を受け、保護者の方の住所、氏名、電話番号も明記してください。

応募作品をTAKERUもしくはパッケージで販売するときは、当社規定の印税が支払われます。

あて先はこちら……

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー MSXマガジン編集部
ソフトウエア・コンテスト係

```
1030 PUTSPRITEØ,(75,42),C,SP:PSET(103,40),
6:PRINT#1,"WINNER":PSET(119,5Ø),9:PRINT#1,
NA$:PRESET(75,6Ø):PRINT#1,"1Ø年はやいぞ゛.はははは."
:PUTSPRITE1Ø,(167,42),1Ø,1Ø
1040 PLAY"SØM6ØØØØT2ØØL4O5G2RE2FG2RC2RT255
DEFGF2E2T15ØD1T25ØREFGAGRGRO6C1O5C1F2E2D2C
C1","SØM6ØØØØT2ØØL4O3G2RE2FG2RC2RT255DEFGF
2E2T15ØD1T25ØREFGAGRGRO4C1O3C1F2E2D2CC1","
T2ØØL4V14O4G2RE2RR2RR2RT255RRRRR2R2T25ØDCD
EDCO3BA8EFGAEFGAEC1C1R2R2R2GG1"
1050 IFPLAY(Ø)=-1GOTO1Ø5Ø
1060 PSET(75,7Ø),1:COLOR15:PRINT#1,"PUSH S
PACE KEY":PSET(75,8Ø),1:COLOR15:PRINT#1,"
  TO START    "
1070 IFSTRIG(Ø)GOTORUN46ØELSE1Ø7Ø
1080 '●●●●● DATA ●●●●●
1090 'SPRITE Ø
1100 DATA Ø1,Ø7,1F,3F,1F,Ø7,ØF,ØB
1110 DATA 1B,1B,1F,9F,CF,4F,3B,E6
1120 DATA ØØ,CØ,FØ,F8,FØ,CØ,EØ,6Ø
1130 DATA 7Ø,7Ø,FØ,FØ,E6,E8,5C,B6
1140 'SPRITE 1
1150 DATA 21,Ø7,9F,3F,1F,Ø7,ØF,ØB
1160 DATA 1C,1B,1F,9F,CF,4F,3B,E6
1170 DATA Ø8,CØ,F2,F8,FØ,CØ,EØ,6Ø
1180 DATA FØ,7Ø,FØ,FØ,E6,E8,5C,B6
1190 'SPRITE 2
1200 DATA Ø7,1F,3F,3F,7F,7F,7F,7F
1210 DATA 7F,3F,3F,9F,D7,61,4E,39
1220 DATA EØ,F8,FC,6C,6A,6C,FA,FD
1230 DATA FD,FD,FD,FE,F1,E6,EC,C7
1240 'SPRITE 3
1250 DATA 47,1F,BF,3F,7F,7F,7F,7F
1260 DATA 7F,3F,3F,9F,D7,61,4E,39
1270 DATA E2,F8,FD,6C,9A,6C,FA,FD
1280 DATA FD,FD,FD,FE,F1,E6,EC,C7
1290 'SPRITE 4
1300 DATA Ø7,1F,3F,7F,63,ED,ED,E3
1310 DATA ED,ED,E3,7F,7F,3F,1F,Ø7
1320 DATA EØ,F8,FC,FE,EE,CF,EF,EF
1330 DATA EF,EF,C7,FE,FE,FC,F8,EØ
1340 'SPRITE 5
1350 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
1360 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØF,7F,FF,7F,ØF
1370 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
1380 DATA ØØ,ØØ,ØØ,FØ,FE,FF,FE,FØ
1390 'SPRITE 6
1400 DATA 72,56,62,52,77,Ø1,63,B7
1410 DATA B5,FE,7F,ØE,3E,7C,ØØ,ØØ
1420 DATA 77,45,77,14,74,FØ,58,EC
1430 DATA BC,F6,FF,38,3E,1F,ØØ,ØØ
1440 'SPRITE 7
1450 DATA 72,56,62,52,77,Ø1,63,B7
1460 DATA B5,FE,7F,ØE,Ø7,Ø3,ØØ,ØØ
1470 DATA 77,45,77,14,74,FØ,58,EC
1480 DATA BC,F6,FF,38,BE,DF,ØØ,ØØ
1490 'SPRITE 8
1500 DATA 77,25,25,26,75,ØØ,CF,DF
1510 DATA 7F,1B,36,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
1520 DATA 77,22,22,22,72,ØØ,ØØ,8Ø
1530 DATA A8,3C,28,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
1540 'SPRITE 9
1550 DATA 77,25,25,26,75,ØØ,CF,DF
1560 DATA 7F,1B,ØD,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
1570 DATA 77,22,22,22,72,ØØ,ØØ,8Ø
1580 DATA A8,3C,94,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
1590 'SPRITE 1Ø
1600 DATA ØØ,ØØ,Ø7,Ø8,6F,9F,AF,8F
1610 DATA 67,1F,Ø3,Ø1,Ø3,Ø1,Ø7,ØF
1620 DATA ØØ,ØØ,EØ,1Ø,F6,F9,F5,F1
1630 DATA E6,F8,CØ,8Ø,CØ,8Ø,EØ,FØ
1640 ' ●●●●● PATTRN DATA ●●●●●
1650 DATA 8Ø,87
1660 DATA ØØ,FE,54,54,FF,1Ø,1Ø,1Ø
1670 DATA 7Ø,8E,2A,FA,6A,7A,AA,2E
1680 DATA 44,54,FF,55,55,73,5Ø,8F
1690 DATA Ø5,FF,44,F5,4E,64,8E,15
1700 DATA F1,95,F5,45,25,51,91,23
1710 DATA 38,7C,7C,7C,38,1Ø,ØØ,1Ø
1720 DATA 4Ø,FE,48,7Ø,48,82,7C,ØØ
1730 DATA ØØ,ØØ,2Ø,3E,42,14,Ø8,Ø4
1740 DATA @
```

ショート・プログラム・アイランド

SHORT PROGRAM ISLAND

ちょっと長めのプログラムが3本。がんばって打ち込んでね

キミの頭脳に挑戦する!

今月はパズルゲーム特集だ!

うっとうしい梅雨も過ぎ去り、いよいよ本格的な夏がやってきた。もうちょっとの辛抱で、ルンルンの長〜い夏休みもはじまるぞ。でも遊んでばかりじゃダメ。パズルでもやって、頭をシェイプアップさせてみようか。

論理的に考えよう

パズルの面白いところは、いきあたりばったりでは絶対にクリアーできないこと。理科系人間でなくても、ここはひとつ論理的に頭を働かせてみよう。

とにかく、ひとつひとつの可能性を理論詰めで追求していけば、コレダ! という一手が見つかるハズ。これが糸口となって、パズルは面白いように解けていくよ。喰わず嫌いなんかいってないで、キミも挑戦してみよう。

1〜9までの数字を並べてね
ナンバープレース

⬅カーソルキーで手のマークを動かして、数字を置いていこう。全部埋まったらクリアーだ。

MSX・RAM16K以上
by ラッキー

こうして遊んでね

まず手始めに、ふだん見慣れてる数字を使ったパズルからいってみよう。これってわりと有名みたいだから、知ってる人も多いんじゃないかな。

ルールから説明すると、パズルの面には3×3のマス目が作られていて、それがまた3×3の9個、つまり合計で81個のマス目があるという具合。その中に最初からいくつかの数字が入っていて、残りの空いてるとこを1〜9の数字で埋めていけばいいのら。どう、簡単でしょ。

ナンバープレースLIST

```
10 'Number Place
20 CLEAR 800:A=RND(-TIME)
30 SCREEN 1,2:WIDTH32:KEY OFF:COLOR 15,0,0
40 DIML$(8,8)
45 PRINT"SELECT LEVEL<1(EASY)-5(HARD)>:";
46 A$=INPUT$(1):IF A$<"1" OR A$>"5"GOTO45
ELSEPRINTA$:L$=A$:L=.7-.05*VAL(A$)
47 PRINT"WAIT A MINUTE."
50 GOSUB 1200
55 SCREEN 2,2:OPEN"GRP:"AS#1
56 A$="":FORI=0TO31:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+MI
D$("C0F07C1F070F0F1F1F0F0F070300000000002060
60E0E0F0F0F0F8F8FCFCFC7870",I*2+1,2))):NEX
T:SPRITE$(0)=A$
57 'C0F07C1F070F0F1F1F0F0F070300000000002060
60E0E0F0F0F0F8F8FCFCFC7870
60 GOSUB 1000:GOSUB 1100
70 COLOR 8:PSET(172,16),0:PRINT#1,"NUMBER"
:PSET(188,32),0:PRINT#1,"PLACE"
80 COLOR 11:PSET(188,64),0:PRINT#1,"LEVEL"
+L$
90 X=0:Y=0:COLOR 15
100 A=FRE(0):A=STICK(0)
110 X=X-(A>1ANDA<5)+(A>5ANDA<9):X=X-(X<0)+
(X>8)
120 Y=Y-(A>3ANDA<7)+((A<3ANDA>0)ORA=8):Y=Y
-(Y<0)+(Y>8)
130 PUTSPRITE0,(X*16+20,Y*16+20),11,0
140 A$=INKEY$
150 IFA$=" "GOTO 200
160 IFA$>"0"ANDA$<":"GOTO300
190 GOTO100
200 'ERASE
210 IFMID$(N$(Y),X+1,1)<>"0"THENBEEP:GOTO1
00
220 IFMID$(M$(Y),X+1,1)="0"THENBEEP:GOTO10
0
230 MID$(M$(Y),X+1,1)="0":LINE(X*16+16,Y*1
6+16)-(X*16+23,Y*16+23),0,BF:AN=AN+1:GOTO
100
300 'SET
310 IFMID$(N$(Y),X+1,1)<>"0"THENBEEP:GOTO1
00
320 IFMID$(M$(Y),X+1,1)<>"0"THENBEEP:GOTO1
00
330 IFINSTR(M$(Y),A$)THENBEEP:GOTO100
```

```
340 B$="":FORI=0TO8:B$=B$+MID$(M$(I),X+1,1
):NEXT
350 IFINSTR(B$,A$)THENBEEP:GOTO100
360 XX=(X¥3)*3+1:YY=(Y¥3)*3:B$="":FORI=YYT
OYY+2:FORJ=XXTOXX+2:B$=B$+MID$(M$(I),J,1):
NEXT:NEXT
370 IFINSTR(B$,A$)THENBEEP:GOTO100
380 MID$(M$(Y),X+1,1)=A$:PSET(X*16+16,Y*16
+16),0:PRINT#1,A$;:AN=AN-1:IFAN>0GOTO100
400 'COMPLETE!
410 COLOR 8:PSET(16,176):PRINT#1,"COMPLETE
D!"
420 PLAY"s0m5000t80o414ge8.f16gcl16defgf8e
8d8o3gagfed"
430 PLAY"o4efgag8g8o5c4o4g4f8e8d8.cc1"
440 A$=INKEY$:IFA$<>""GOTO440
450 A$=INKEY$:IFA$=""GOTO450ELSERUN
1000 'ワク ヲ カク
1005 CLS
1010 FORI=0TO3:FORJ=0TO2
1020 LINE(10+I*48+J,10)-(10+I*48+J,156),4:
LINE(10,10+I*48+J)-(156,10+I*48+J),4
1030 NEXT:NEXT
1040 FOR I=0TO7:LINE(27+I*16,10)-(27+I*16,
156),4:LINE(10,27+I*16)-(156,27+I*16),4:NE
XT
1080 RETURN
1100 'DATA SET AND DISPLAY
1110 COLOR 7:FOR I=0 TO 8:M$(I)="":FOR J=1
 TO 9
1120 M$=MID$(Y$,I*9+J,1)
1130 IF VAL(M$) THEN PSET(J*16,I*16+16),0:
PRINT#1,CHR$(48+VAL(M$));
1140 M$(I)=M$(I)+M$
1150 NEXT:N$(I)=M$(I):NEXT:RETURN
1200 'MAKE QUIZ
1210 FORI=0TO8:M(I)=I+1:NEXT
1220 FORI=7TO0STEP-1:SWAPM(INT(RND(1)*(I+1
))),M(I):NEXT
1225 RESTORE5010:READY$
1230 FORI=1TO81:MID$(Y$,I,1)=CHR$(48+M(VAL
(MID$(Y$,I,1))-1)):NEXT
1240 FORI=0TO8:FORJ=0TO8:L$(J,I)=MID$(Y$,I
*9+J+1,1):NEXT:NEXT
1250 FORK=1TO10:ONINT(RND(1)*4)+1GOSUB1300
,1320,1340,1360
1260 NEXT:Y$="":FORI=0TO8:FORJ=0TO8:Y$=Y$+
L$(J,I):NEXT:NEXT
1270 AN=0:FORI=1TO81:IFRND(1)>LTHENMID$(Y$
,I)="0":AN=AN+1
1275 NEXT
1280 RETURN
1300 X=INT(RND(1)*3):Y=INT(RND(1)*3):FORI=
0TO8:FORJ=0TO2:SWAPL$(X*3+J,I),L$(Y*3+J,I)
:NEXT:NEXT:RETURN
1320 X=INT(RND(1)*3):Y=INT(RND(1)*3):FORI=
0TO8:FORJ=0TO2:SWAPL$(I,Y*3+J),L$(I,X*3+J)
:NEXT:NEXT:RETURN
1340 X=INT(RND(1)*3):Y=INT(RND(1)*3):Z=INT
(RND(1)*3):FORI=0TO8:SWAPL$(Z*3+X,I),L$(Z*
3+Y,I):NEXT:RETURN
1360 X=INT(RND(1)*3):Y=INT(RND(1)*3):Z=INT
(RND(1)*3):FORI=0TO8:SWAPL$(I,Z*3+X),L$(I,
Z*3+Y):NEXT:RETURN
5000 'NUMBER DATA
5010 DATA"76534981289452163723176849514695
73285821347699736821543278159466594732814I
8296573"
```

ところが実際にプレイしてみると、これがなかなか難しいんだな。まずクリアーする上での絶対条件として、太い線で囲まれた3×3のマス目の中には、1～9の数字を重なることなく入れなくちゃいけない。さらに、縦横の9マスにも同じ数字が重なっちゃいけないのだ。わかったかな？　ルール自体は単純明解だけど、それだけに奥が深～いゲームだから、一度はじめると病み付きになること請け合いだよ。

一応レベルは5段階あって、これが高いほど最初に表示される数字が少なくなる。操作はカーソルキーで指を動かして、数字キーで入力。間違えたらスペースキーで消そう。理詰めでやればクリアーできるハズだよ。

⬆どうにか一面クリアーしたところ。レベルが上がると難しくなるから、喜んでばかりもいられないぞ。

改造するならココ

このパズルは時間さえかけて考えれば、かなりの確率でクリアーできると思うけど、ゲームをより面白くするには、制限タイムを設定してみたらどうだろう。ひとつの数字を入力するのに、あんまり長い間考えていると、〝ピッ〞なんて音が鳴ってゲームオーバーというわけ。下にその追加用のリストを掲載したから、普通のゲームに飽き足らなくなった人はチャレンジしてみてね。

このリストでのタイム設定は一応10秒になってるけど、42行にある600の値を変えれば変更できるよ。そのとき、60で1秒だということを忘れないようにね。20秒なら1,200というわけだ。

```
42 ON INTERVAL=600 GOSUB 500
95 INTERVAL ON:FL=0
375 FL=1
500 IF FL THEN FL=0:RETURN
510 BEEP:BEEP:BEEP
520 PRESET (16,176):PRINT#1,"TIME OVER"
530 GOTO 440
```

プレートを上下して人を運べ
エレベーター

⬅はじめは簡単だけど、だんだん難しくなるエレベーター。一度間違えるとクリアーできないぞ。

MSX・RAM32K以上
by 久村賢幸

こうして遊んでね

その昔、エレ＊ーターア＊ションってゲームがあったけど、それとはまったく関係ないのよん。スタートさせると右端と左端に人が出てきて、中央部にはいくつかのエレベーターが表示される。そして画面上部で笑ってる変な奴が、キミが動かすキャラクターだ。

これはカーソルの左右キーで移動して、上下キーでその真下のエレベーターを上下に動かすことができる。そしてこのエレベーターをうまく動かして、右にいる人は左に、左の人は右に渡してあげよう。立っている人は、目の前にエレベーターがきたら進めるところまで進んでいく。でも、反対側からきた人とぶつかったら、それ以上進めなくなるから注意しよう。そうして右上に表示されているステップ数以内に全員を渡し終えれば1面クリアーだ。

と、口でいうのは簡単だけど、実際やってみるとこれがかなりムズい。とにかく、エレベーターを効率良く動かさないと、すぐにステップ数が0になってしまうぞ。それから、ギブアップしたくなったら、F1キーを押そうね。その後でスペースキーを押すと、もう一度同じ面からチャレンジできるからね。

エレベーターLIST

```
100 DEFINT A-Z:COLOR 15,1,1:SCREEN 1,1:KEY
 OFF:WIDTH 30:GOSUB 840
110 VPOKE &H2017,&H81:VPOKE &H2016,&HA1
120 G$=CHR$(31)+CHR$(29):H$=G$+CHR$(29)+CH
R$(29)
130 CH$(0)="ｳ"+G$+"ｴ":CH$(2)="ｱ"+G$+"ｲ"
140 FOR I=0 TO 7:READ S$:SP$=SP$+CHR$(VAL(
"&H"+S$)):NEXT:SPRITE$(0)=SP$
150 KEY(1)ON:ON KEY GOSUB 760
160 REM ●●●●●●● DATA SET ●●●●●●●●●●●●●●●
170 IF GF THEN GF=0:GOTO 210
180 READ W:IF W=5963 THEN CLS:PRINT "*****
 CONGRATULATIONS! *****":END
190 FOR I=0 TO W:READ CX(I),CY(I):IF CX(I)
 THEN CV(I)=-1 ELSE CV(I)=1
200 NEXT:READ Q:FOR I=0 TO Q:READ CE(I),YC
(I):NEXT:READ CP
210 FOR I=0 TO W:X(I)=CX(I):Y(I)=CY(I):V(I
)=CV(I):NEXT
220 FOR I=0 TO Q:EX(I)=CE(I):EY(I)=YC(I):N
EXT:PW=CP:CC=0
230 REM ●●●●●●● STAGE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
240 CLS:FOR I=7 TO 22 STEP 3:LOCATE 0,I:PR
INT STRING$(27,"ｺ")
250 FOR J=4 TO 20 STEP 4:LOCATE J,I:PRINT
"   ":NEXT J,I
260 LOCATE 0,7:PRINT STRING$(27,"ｺ")
270 FOR I=0 TO W:LOCATE X(I)*4+1,Y(I)*3+8:
PRINT CH$(V(I)+1):NEXT
280 FOR I=0 TO Q:LOCATE EX(I)*4,EY(I)*3+10
:PRINT "ﾁﾂﾃ":NEXT
290 LOCATE 0,0:PRINT "<ELEVATOR> STAGE:
 STEP:   ";
300 X=0:CC=0:PUT SPRITE 0,(44,36),10,0
310 REM ●●●●●●● MAIN ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
320 LOCATE 17,0:PRINT USING "##";ST+1:LOCA
TE 26,0:PRINT USING "##";PW
330 K=STICK(0)
340 IF K=3 OR K=7 THEN GOSUB 370
350 IF K=1 OR K=5 THEN GOSUB 440
360 GOTO 320
370 REM ●●●●●●● MOVE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
380 IF X=0 AND K=7 THEN RETURN
390 IF X=4 AND K=3 THEN RETURN
400 VX=(K=7)-(K=3):XX=X*4+4
410 FOR I=1 TO 4:XX=XX+VX
420 PUT SPRITE 0,(XX*8+12,36),10,0
430 NEXT:X=X+VX:RETURN
440 REM ●●●●●●● LIFT ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
450 ER=0:FOR I=0 TO Q
460 IF EX(I)-1=X AND EY(I)=0 AND K=1 THEN
ER=1
470 IF EX(I)-1=X AND EY(I)=4 AND K=5 THEN
ER=1
480 NEXT:IF ER THEN RETURN
490 FOR I=0 TO Q
500 IF EX(I)-1<>X THEN 530
510 LOCATE X*4+4,EY(I)*3+10:PRINT "   "
520 EY(I)=EY(I)+(K=1)-(K=5)
530 NEXT:FOR I=0 TO Q
540 LOCATE EX(I)*4,EY(I)*3+10:PRINT "ﾁﾂﾃ"
550 NEXT
560 FOR I=0 TO W:IF X(I)-1<>X THEN 600
570 LOCATE X*4+5,Y(I)*3+8:PRINT " "+G$+" "
580 Y(I)=Y(I)+(K=1)-(K=5)
590 LOCATE X*4+5,Y(I)*3+8:PRINT CH$(V(I)+1
)
```

何が起こるかわからない

恐怖のプログラムだ！

ふっふっふっふ、キミは見てはいけないものを見てしまったようだね。キミだっ!! この本を手にとって読んでいるキミのことだ。そう、ここは恐怖のプログラムのコーナー。一度足を踏み入れたらもう元には戻れない。立ち去ることは許されないのだ。さあ、目を見開いて、この恐怖を存分に味わうがいい。

ここにある、たった1行のプログラム。これをキミのMSXに打ち込むだけで、キミは今日から夜も眠れぬほどおぞましき幻覚にうなされるであろう。

何？ 何が起こるのか教えてほしいのか？ ふっふっふ、それは打ち込んでみて実際に体験してみることだ。きっと後悔することになるだろう。頭からは脳みそが噴き出し、関節はあさっての方向にねじ曲る。それでもキミが打ち込もうと言うのなら止めはしない。またこのプログラムの犠牲者が増えることは、私にとっては何物にもかえがたい喜びなのだ。

はっはっはっはっは。私はチャンスがあるごとに、ここに登場するつもりだ。次はまた、これよりもさらに深い恐怖をキミたちに与えるために。それまでせいぜい首を洗って待っているがいい。それではまた会おう。さらばだっ。わぁっはっはっはっはっは。

というわけで、何が起きてもビックリしないでね。

恐怖のプログラムLIST

```
10 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 15:NEXT J:VDP
(24)=I:NEXT I:GOTO 10
```

改造するならココ

このパズル、ど～しても解けないよ～！ な～んて泣き叫んでいる人も多いはず。そこで、ちょっとズルをして、ステップ数を増やす方法を教えちゃおう。

まず、このプログラムでは各面のデータは1020行以降のデータ文で設定している。この1行分が、それぞれ1面に対応しているというわけだ。そして、その各行の最後のデータがステップ数を表わしている。だから、ど～しても解けない面が出てきたら、これをそれぞれ大きい値に書き変えてやれば、ステップ数がグ～ンと増えて、面クリアーが楽になっちゃうってわけだね。

でも、基本的にパズルゲームってのは、自分で楽になるように改造しちゃいけないんだよね。このエレベーターにしたって、ステップ数を無限に増やしたら、誰だってクリアーできちゃうでしょ。だから、できるだけリストを改造しないで、自力で解けるように頑張るんだぞ。

そうじゃないと、躍動する現代社会には生きていけないぞ！

⬆あと一歩(でもないか)だったのにい。ステップ数が0になるとゲームオーバーになっちゃうよ。

```
600 NEXT:PW=PW-1
610 REM ●●●●●●● WALK? ●●●●●●●●●●●●●●●●●
620 NW=0:FOR N=0 TO W
630 P=VPEEK(&H1800+Y(N)*96+258+X(N)*4+V(N)
*4)
640 R=VPEEK(&H1800+Y(N)*96+322+X(N)*4+V(N)
*4)
650 IF P<>32 OR R=32 OR V(N)=0 THEN 740
660 FOR K=X(N)*4 TO X(N)*4+3*V(N) STEP V(N
)
670 LOCATE K+1,Y(N)*3+8:PRINT " "+G$+" "
680 FOR P=0 TO 49:NEXT
690 LOCATE K+1+V(N),Y(N)*3+8:PRINT CH$(V(N
)+1)
700 NEXT K:X(N)=X(N)+V(N):NW=1
710 IF X(N)=0 AND V(N)=-1 THEN CC=CC+1:V(N
)=0
720 IF X(N)=6 AND V(N)= 1 THEN CC=CC+1:V(N
)=0
730 IF CC=W+1 THEN 790
740 NEXT N:IF NW THEN 610
750 IF PW=>0 THEN RETURN
760 REM ●●●●●●● GIVE UP! ●●●●●●●●●●●●●●●
770 LOCATE 10,3:PRINT "Give Up!!"
780 IF INKEY$<>" " THEN 780 ELSE GF=1:RETU
RN 160
790 REM ●●●●●●● SUCCEED! ●●●●●●●●●●●●●●●
800 LOCATE 7,3:PRINT "You Succeeded!"
810 ST=ST+1
820 IF INKEY$<>" " THEN 820 ELSE 160
830 GOTO 160
840 REM ●●●●●●● CHARACTER ●●●●●●●●●●●●●
850 READ C$,D$:IF C$="END" THEN RETURN
860 FOR I=0 TO 7
870 P=VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2))
880 VPOKE ASC(C$)*8+I,P
890 NEXT:GOTO 850
900 DATA ｱ,3C767E3C007EDBDB
910 DATA ｲ,DBC3FF007474747B
920 DATA ｳ,3C6E7E3C007EDBDB
930 DATA ｴ,DBC3FF002E2E2EDE
940 DATA ｹ,183C666666663C18
950 DATA ｺ,FFFFFC0000000000
960 DATA ﾁ,00FFFF0F00000000
970 DATA ﾂ,00FFFFFF00000000
980 DATA ﾃ,00FFFFF000000000
990 DATA END,
1000 DATA 3C,7E,DB,DB,BD,C3,FF,66
1010 REM ●●●●●●● STAGE DATA ●●●●●●●●●●●●
1020 DATA 3,0,1,0,3,6,1,6,4,9,1,2,1,4,2,1,
2,2,3,0,3,3,4,2,4,4,5,0,5,3,14
1030 DATA 1,0,0,6,4,9,1,1,1,3,2,0,2,3,3,0,
3,2,4,1,4,2,5,0,5,3,5
1040 DATA 2,0,1,0,2,0,4,8,1,3,2,2,2,4,3,0,
3,2,4,1,4,2,5,2,5,4,10
1050 DATA 3,0,2,0,3,6,1,6,3,9,1,0,1,1,2,1,
2,2,3,0,3,4,4,2,4,4,5,2,5,4,19
1060 DATA 2,0,1,0,3,6,1,4,1,2,2,0,3,1,4,3,
5,3,12
1070 DATA 7,0,0,0,1,0,2,0,3,6,1,6,2,6,3,6,
4,8,1,4,2,1,2,3,3,0,3,2,3,4,4,1,4,3,5,0,30
1080 DATA 3,0,0,0,2,6,2,6,4,8,1,1,1,3,2,1,
2,2,3,2,3,4,4,3,5,1,5,3,6
1090 DATA 3,0,2,0,4,6,1,6,4,9,1,3,2,0,2,2,
2,4,3,2,3,4,4,2,4,4,5,0,5,2,10
1100 DATA 1,0,0,6,0,8,1,3,1,4,2,1,2,3,3,1,
4,0,4,2,5,1,5,4,7
1110 DATA 5963
```

ブロックを押してクリアーだ

カラープレート

⬅なかなかカラフルな画面でしょ。よ〜くプレートの位置を見て、作戦を立てようね。

MSX・RAM32K以上
by 久村賢幸

こうして遊んでね

さて、最後はちょっとカラフルなパズルゲーム。青、赤、緑のそれぞれのプレート（Cって書いてあるヤツね。どっちかというと、色のついたブロックをイメージしてもらえばいいかな）を、同じカラーのメッシュの部分に全部格納するっていうゲームだ。

操作するのは、エレベーターでも出てきた、ニッコリ微笑んでるキャラクター。こいつを動かしてプレートを運んでいくのだ。ただこのとき、プレートを押すことはできるけど、引っ張ることはできないから注意しよう。それと、ところどころにプレートと同じカラーの床がある。ここは違うカラーのプレートや、自分のキャラクターは通れないぞ。でも同じカラーのプレートをそこに重ねてやることで、カラーの床は普通の床に戻るから、通れないところはこれでバンバン消してしまおう。

そうして全部のプレートが格納できたら1面クリアー。1つでも押す順番を間違えたらクリアーできなくなっちゃうから、慎重に動かしていこう。特に、プレートを壁に押しつけちゃったりしたら、もう動かせないからね。それと、プレート同士も重なっちゃうから、その辺のことも頭に入れて操作したほうがいいよ。

クリアーするコツとしては、カラーの床の部分をどれだけ上手にプレートで消せるかだろうな。一度収納したプレートは、呼び出すことができないから、間違ってカラーの床を消さずにいると、ゲームは終わんなくなっちゃうよ。終わんないゲームが好きなキミならそれはそれでいいんだけど。

カラープレートLIST

```
100 CLEAR 1000:DEFINT A-Z:COLOR 15,1,1:SCR
EEN 1,1:KEY OFF:WIDTH 30:GOSUB 820
110 SPRITE$(0)="<~ロロヌテ"+CHR$(255)+CHR$(0)
120 SPRITE$(1)="テ♥$$B<"+CHR$(0)+CHR$(255)
130 G$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)
140 KEY(1)ON:ON KEY GOSUB 750
150 REM ●●●●●●● STAGE ●●●●●●●●●●●●●●●●●
160 IF GF THEN GF=0:GOTO 180
170 IF SG=9 THEN 790 ELSE FOR I=0 TO 7:REA
D CC$(I):NEXT:SG=SG+1
180 FOR I=0 TO 7:SC$(I)=CC$(I):FOR J=1 TO
10
190 P=VAL(MID$(SC$(I),J,1))
200 LOCATE J*2-2,I*2+5
210 ON P+1 GOSUB 230,240,250,260,270,280,2
90,300,310,320
220 NEXT J,I:GOTO 330
230 PRINT "アイ"+G$+"ウエ":RETURN
240 PRINT "クケ"+G$+"コサ":RETURN
250 PRINT "タチ"+G$+"ツテ":RETURN
260 PRINT "ネノ"+G$+"ハヒ":RETURN
270 PRINT "シシ"+G$+"シシ":RETURN
280 PRINT "トト"+G$+"トト":RETURN
290 PRINT "フフ"+G$+"フフ":RETURN
300 PRINT "スス"+G$+"スス":RETURN
310 PRINT "ナナ"+G$+"ナナ":RETURN
320 PRINT "ヘヘ"+G$+"ヘヘ":RETURN
330 LOCATE 0,0:PRINT "[COLOR PLATE]  STAGE
 RANK:";CHR$(75-SG)
340 X=0:Y=0:VX=0:VY=0:GOTO 380
350 REM ●●●●●●● MAIN ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
370 K=STICK(0):IF K=0 THEN 370
380 VX=(K=7)-(K=3):VY=(K=1)-(K=5)
390 P=VPEEK(&H18A1+(Y+VY)*64+(X+VX)*2)
400 IF P=184 OR P=192 OR P=200 THEN GOSUB
470:GOTO 420
410 IF P<>177 THEN VX=0:VY=0
420 X=X+VX:Y=Y+VY
430 X=X-(X<0)+(X>9):Y=Y-(Y<0)+(Y>7)
440 PUT SPRITE 0,(X*16+8,Y*16+39),15,0
450 PUT SPRITE 1,(X*16+8,Y*16+39),1,1
455 FOR I=0 TO 99:NEXT
460 GOTO 350
470 REM ●●●●●●● BLOCK MOVE ●●●●●●●●●●●●
480 C=VAL(MID$(SC$(Y+VY),X+VX+1,1))
490 IF X+VX*2<0 OR X+VX*2>9 THEN RETURN
500 IF Y+VY*2<0 OR Y+VY*2>7 THEN RETURN
510 P=VAL(MID$(SC$(Y+VY*2),X+VX*2+1,1))
520 IF P=0 THEN 590
530 IF C=1 AND (P=5 OR P=6 OR P=8 OR P=9)
THEN RETURN 350
540 IF C=2 AND (P=4 OR P=6 OR P=7 OR P=9)
THEN RETURN 350
550 IF C=3 AND (P=4 OR P=5 OR P=7 OR P=8)
THEN RETURN 350
560 IF C=1 AND P=7 THEN C=4:SF=1
570 IF C=2 AND P=8 THEN C=5:SF=1
580 IF C=3 AND P=9 THEN C=6:SF=1
590 MID$(SC$(Y+VY),X+VX+1,1)="0"
600 MID$(SC$(Y+VY*2),X+VX*2+1,1)=RIGHT$(ST
R$(C),1)
610 LOCATE (X+VX*2)*2,(Y+VY*2)*2+5
620 ON C+1 GOSUB 320,240,250,260,270,280,2
90
630 LOCATE (X+VX)*2,(Y+VY)*2+5:GOSUB 230
640 IF SF THEN GOSUB 660:SF=0:IF CF THEN 7
00
650 RETURN
660 REM ●●●●●●● CLEAR ? ●●●●●●●●●●●●●●
670 CF=1:FOR I=0 TO 7:FOR J=1 TO 10
680 P=VAL(MID$(SC$(I),J,1)):IF P>6 THEN CF
=0
690 NEXT J,I:RETURN
700 REM ●●●●●●● CLEAR ! ●●●●●●●●●●●●●●
710 LOCATE 0,2:PRINT "YOU SUCCEEDED!"
720 IF INKEY$<>" " THEN 720
730 LOCATE 0,2:PRINT TAB(30)
740 GOTO 150
750 REM ●●●●●●● GIVE UP! ●●●●●●●●●●●●●
760 LOCATE 0,2:PRINT "GIVE UP THIS STAGE!"
:GF=1
770 IF INKEY$<>" " THEN 770
780 LOCATE 0,2:PRINT TAB(30):RETURN 150
790 REM ●●●●●● ENDING ●●●●●●●●●●●●●●●●
```

改造するならココ

せっかくこれだけ面白いゲームなんだから、自分で面を作ってみたいよね、やっぱり。というわけで、面データを解析してみよう。

面のデータがあるのは、1040行からのデータ文だ。これは2行で1面分のデータになっていて、カンマで区切られる10個の数字が横1ラインのデータになっている。ゲーム画面は8ラインだから、合計8個というわけだ。そしてこの数字には、0から9までの値がそれぞれ入る。0が普通の床で1、2、3がそれぞれ青、赤、緑のプレート。4、5、6がカラーの床。7、8、9がプレートを格納する場所だ。

ね、簡単でしょ？　紙に作りたい面のかたちをメモしておいてから、データに直していけば楽勝だね。ムズい面を作って、友達にも見せてあげよう。

⬆緑のプレートを下に押せば1面クリアーだ。でも安心してると、次々と難しい面が登場してくるぞ。

```
800 LOCATE 0,2:PRINT "YOU CLEARED ALL STAG
ES!"
810 LOCATE 0,3:PRINT "{{{ GAME END }}}":LO
CATE 0,22:END
820 REM ●●●●●● CHARACTER ●●●●●●●●●●●●●●●
830 READ D$:IF D$="END" THEN 870
840 FOR I=0 TO 2:READ C$
850 FOR J=0 TO 7:P=VAL("&H"+MID$(D$,J*2+1,
2)):VPOKE ASC(C$)*8+J,P:NEXT
860 NEXT:GOTO 830
870 VPOKE BASE(6)+22,&HA1
880 VPOKE BASE(6)+23,&H41
890 VPOKE BASE(6)+24,&H81
900 VPOKE BASE(6)+25,&H21
910 RETURN
920 DATA FFE0C08081818181,ｸ,ﾀ,ﾈ
930 DATA FE0E0686C6C6FEFE,ｹ,ﾁ,ﾉ
940 DATA 818180C0E0FFFF00,ｺ,ﾂ,ﾊ
950 DATA C6C686060EFEFE00,ｻ,ﾃ,ﾋ
960 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,ｼ,ﾄ,ﾌ
970 DATA CC33CC33CC33CC33,ｽ,ﾅ,ﾍ
980 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,ｱ,ｱ,ｱ
990 DATA FEFEF6F6F6F6F6F6,ｲ,ｲ,ｲ
1000 DATA FFFFFFF0F0FFFF00,ｳ,ｳ,ｳ
1010 DATA F6F6F60606FEFE00,ｴ,ｴ,ｴ
1020 DATA END
1030 REM ●●●●●●● STAGE DATA ●●●●●●●●●●●
1040 DATA 0000000000,4010024080,0500005604
,0055000600
1050 DATA 0000640000,0000050360,0070004690
,0000060060
1060 DATA 0000006000,0080005000,0746024004
,4600106005
1070 DATA 0503005080,0020004006,0109006070
,0000005000
1080 DATA 0000000050,0010024040,0860400000
,0050536660
1090 DATA 0000050006,0040400700,0600000090
,0000000040
1100 DATA 0000005400,0662500030,5040004000
,0401030040
1110 DATA 5008090500,0006005000,0700605900
,0050000006
1120 DATA 0000046500,0147005600,0420000000
,0060050340
1130 DATA 0080001600,0050000470,0650000900
,0000000000
1140 DATA 0050000505,0103920060,0829300005
,0002080800
1150 DATA 0076006005,4000000060,0505050505
,4040404040
1160 DATA 0004000060,0101460060,0240046000
,0550403000
1170 DATA 4850605600,0090000650,0930570400
,0000500000
1180 DATA 0040060005,0205004560,0500405000
,0650005400
1190 DATA 0004060000,4005000000,0056406080
,0400500000
1200 DATA 0000000000,0300404865,0500905000
,0200605000
1210 DATA 0544504560,0100802000,0600607000
,0000000000
1220 DATA 0000000000,0405003080,0206005040
,0507009010
1230 DATA 0604004050,0305006050,0504005090
,0000000000
1240 DATA END
```

ショートプログラム投稿募集のお知らせ

Mマガでは、このコーナーに掲載するショートプログラムを、大大的に募集します。オモシロクて短いプログラムができたら、ふるってご応募ください。もちろん他人のプログラムを全部または一部コピーしたものや、他の雑誌との二重投稿は固くお断わりいたします。また採用になった方には、当社規定の原稿料をお支払いします。

応募方法は、ディスクまたはテープにプログラムをセーブしたものを、下記の宛て先まで送ってください。あなたの住所、氏名、年齢、そして電話番号もお忘れなく。

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー
MSXマガジン編集部
"ショートプログラム"係

EDITORIAL

お水を沸かせば、お湯になる。さらに沸かせば、熱湯だ。賢明な読者のキミならもうおわかりだな。そう、来月号の特集は、ネットワークの特集！　ドキモをぬくような企画を用意しているぞ。お湯でも沸かしながら、待っててくれ!!

STAFF

情報電話のご案内

あれが聞きたい、これが聞きたい！　MSXマガジン編集部では、いろいろなお問い合わせに対応するために"MSXマガジン情報電話"を開設しているのだ！　24時間、テープによって、プログラムの変更点や新作ソフト、あるいはアフターケアなどの情報を流しているぞ。興味がある人は、下記の番号までお電話、どうぞ！

東京
☎03-486-1824

また、本誌の内容についてのお問い合わせ、ご質問は、祝・祭日をのぞく、毎週火曜日から木曜日の午後2時から4時まででお願いします。係員が直接お答えします。ただし、会議などのために、一時情報電話を休止している場合もございます。その折りには、テープによるご案内になります。ご了承くださいませ。

MSXマガジン9月号は8/8発売! 予価380円

おたよりのあて先　〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル(株)アスキーMSXマガジン編集部「○○○」係

MSXマガジン 1988 8
昭和63年8月1日発行 第6巻 第8号
昭和59年2月6日第三種郵便物認可
発行人 塚本慶一郎
編集人 小島 文隆
発行所 株式会社アスキー
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
☎03-486-7111(大代表)
☎03-486-4505(編集部)
定価380円